

Videopelien myyttinen maailma

- the Elder Scrolls IV: Oblivion ja antiikin kreikkalainen uskonto

Roope Liljanto
Uskontotieteen pro gradu-tutkielma
Tammikuu 2019

Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion Teologinen tiedekunta		Laitos – Institution Uskontotieteen laitos	
Tekijä – Författare Roope Liljanto			
Työn nimi – Arbetets titel Videopelien myyttinen maailma –the Elder Scrolls IV: Oblivion ja antiikin kreikkalainen uskonto			
Oppiaine – Läroämne Uskontotiede			
Työn laji – Arbetets art Pro Gradu–tutkielma		Aika – Datum Tammikuu 2019	
		Sivumäärä – Sidoantal 85	
Tiivistelmä – Referat <p>Tutkielman tavoitteena on tarkastella, miten videopelissä esiintyy ainesta antiikin kreikkalaisesta uskonnosta ja mytologiasta. Tutkimuskysymykseni on, miten kreikkalaista mytologiaa ja antiikin kreikan uskontoa käytetään videopelin rakennusaineena sen tarinassa, sisäisessä mytologiassa sekä toiminnassa pelimaailman sisällä.</p> <p>Aineistona toimii videopeli the Elder Scrolls IV: Oblivion (2007). Aineistoa analysoin sisällönanalyysin keinoin. Analyysia ohjaa transmediaalisten maailmojen teoriakehys. Transmediaalinen maailma on monen eri median, esimerkiksi kirjallisuuden tai pelien, kautta ilmentyvä fiktiivinen maailma. Analyysin jäsenän Lisbeth Klastrupin ja Susana Toscan esittelemän kolmijakoisen transmediaalisten maailmojen <i>mythos</i>, <i>ethos</i> ja <i>topos</i>–mallin mukaan. Mythos on maailman taustatarina, keskeinen tieto, joka on oleellista maailman tulkitsemisessa ja siinä toimimisessa. Ethos on maailman sisällä toimimiseen ja käyttäytymiseen vaadittu tieto. Topos edustaa maailman miljöötä tietyssä aikakaudessa ja sen yksityiskohtaista maantiedettä. Paikannan tutkielmani uskontotieteen kentällä populaarikulttuurintutkimukseen ja myyttitutkimukseen. Havainnollistan analyysissa löydöksiäni pelin kuvakaappauksilla.</p> <p>Uskontotieteen kentällä paikannan työni myyttitutkimuksen avulla käyttäen Émile Durkheimin myyttiteoriaa, jossa myytin tehtävänä on sosiaalisen yhteenkuuluvuuden lujittaminen. Durkheimin myyttiteoriassa mytologia on ryhmälle yhteinen uskomusjärjestelmä. Jos mytologia on ryhmälle yhteinen uskomusjärjestelmä, joka edustaa yhteiskuntaa ja maailmaa, ilmentää Oblivion meille antiikin mytologiaa ja uskomuksia, sekä samalla eurooppalaista kulttuuriperintöä. Tutkielmassani havaitsin Oblivionin toisintavan kuitenkin myös virheellisiä käsityksiä antiikin mytologiasta ja maailmasta.</p> <p>Oblivionissa käytetään laajasti kreikkalaisten uskontoa ja mytologiaa hyödyksi. Yhtäläisyyksiä löytyy niin jumalten kuvauksesta, pelin tarinoista ja juonikuvioista, pelin uskontojen sijoittelusta. Tässä tutkielmassa osoitan <i>mythoksen</i>, <i>ethoksen</i> ja <i>topoksen</i> analyysikäsitteiden avulla, miten pelintekijät kertovat uudelleen antiikin perintöä uusille sukupolville.</p>			
Avainsanat – Nyckelord Videopelit – pelitutkimus – myytti – Oblivion – The Elder Scrolls			
Säilytyspaikka – Förvaringställe Helsingin yliopiston kirjasto, Keskustakampuksen kirjasto, Teologia			
Muuta tietoja			

Sisällysluettelo

1. Johdanto	1
1.1 Populaarikulttuurin tutkimus, videopelitutkimus ja antiikintutkimus tutkielman perustana	3
1.1.1 Populaarikulttuurin tutkimus ja videopelitutkimus	3
1.1.2 Antiikintutkimus	7
2. Aineisto, menetelmä ja teoreettinen viitekehys.....	9
2.1 Digitaaliset pelit tutkimusaineistona	9
2.2 Aineistona the Elder Scrolls IV: Oblivion	11
2.3 Aineiston käsittelyn ja analyysin menetelmät	13
2.4 Myyttitutkimus tutkimuksen uskontotieteellisenä näkökulmana	16
2.4.1 Uskonto pelien rakennusaineena	18
3. Antiikista Cyrodiiliin – pelin analyysi	21
3.1 Antiikin kreikkalaisten uskonto	22
3.2 Mythos ja jumalat.....	23
3.2.1 Kreikkalaiset jumalat	24
3.2.2 Daedraprinssit.....	29
3.3 Mythos ja tarinat	33
3.3.1 Kreikkalaisten tarinat.....	34
3.3.2 Cyrodiilin tarinat	36
3.4 Mythoksen esineet.....	40
3.4.1 Mytologiset esineet	40
3.4.2 Pelaajan palkkio.....	41
3.5 Ethos	44
3.5.1 Kreikkalainen uhraus.....	45
3.5.2 Daedraprinssille uhraus ja daedraprinssien tehtävät	47
3.6 Topos	54
3.6.1 Antiikin ajan uskonnollinen sijoittuminen	54
3.6.2 Jumalten edustus.....	58
3.6.3 Daedrojen edustus.....	61
3.6.4 Daedrojen pyhätöt.....	63
3.6.5 Cyrodiilin uskontojen sijoittuminen	64
4. Johtopäätökset	69
Lähteet ja kirjallisuus	72
Internet-lähteet	72
Aineisto	74
Kuvat	74
Lähteet.....	74
Kirjallisuus	75

1. Johdanto

Käynnistän tietokoneen ja astun sisälle Cyrodiilin fantasiamaailmaan. Valtakuntaa uhkaa mullistus, ylliluonnollisten voimien invaasio. Keisari on kuollut ja pelaajalle on annettu tehtäväksi etsiä kuninkaan perillinen. Invaasio saa kuitenkin odottaa: löydän metsästä valkean patsaan, jonka ympärillä kuljeskelee joukko ihmisiä. Aloitan keskustelun yhden henkilön kanssa ja tämä sanoo ”Olet tullut pyhään paikkaan. Mikä on asiasi täällä?”.



Kuva 1. Azuran palvoja puhuu pelaajalle. Kuvakaappaus pelistä.

Tästä alkaa matkani pelimaailmassa daedraprinssien, luonnosta löytyvien pyhättöjen ja taianomaisten esineiden maailmaan. Löysinkö pelin sisältä juuri uskonnon?

“It's just a game. Don't look too deeply into it.”
—viesti käyttäjältä TheGoldenDragon.¹

“Imagine a Greek-like Parthenon mixed in with Catholicism. The current Nine religion is what the Imperials created when they incorporated the beliefs of other people just like when the Catholics did with pagans back in it's hey days. Ain't that a kick in the head, eh?”
—viesti käyttäjältä John_W_Booth.²

Nämä lainaukset käsittelevät kumpikin aineistonani toimivaa videopeli The Elder Scrolls IV: Oblivionia (2007)³. Nämä internetin pelifoorumeilta otetut lainaukset toimivat osaltaan lähtökohtana tähän tutkimukseen. Ensimmäinen kommentoija on päättänyt sivuuttaa pelimaailman rakennusosana toimivan uskonnollisen aspektin ja tyrmää pelimaailman yhtäläisyydet oman maailmamme kanssa. Toinen kommentoija taas on ottanut historiallisemman näkökannan peliin ja vertaa yhtä pelin uskonnoista katolilaisuuteen. Tästä tässä tutkielmassa on kyse siitä, miten pelimaailmat ottavat innoitusta historiallisista uskonnoista ja miten nämä lainat ilmenevät pelimaailmassa. Aktiivisena pelaajana pro gradu-tutkielmani aineisto oli melko varhaisessa vaiheessa selvä, sillä olen pelannut The Elder Scrolls-sarjan pelejä teini-ikäisestä asti. En kuitenkaan pelannut aiemmin pelejä tutkimusmielessä. Sen takia videopelit näyttäytyvät aineistona ja aiheena varsin mielenkiintoisina.

Tutkimuskysymykseni on, miten kreikkalaista mytologiaa ja antiikin kreikan uskontoa käytetään pelin rakennusaineena sen tarinassa, sisäisessä mytologiassa sekä toiminnassa pelimaailman sisällä. Havainnollistan näitä yhteyksiä Oblivionin hahmojen, tarinoiden, esineiden ja tilallisten asetelmien kautta. Nämä yhteydet ovat niitä, joihin olen pelin analyysissä kiinnittänyt huomiota. Pelimaailman ja antiikin kreikan uskonnon vertailu osoittaa sen, miten pelitarinoita rakennetaan tunnetun antiikin mytologian avulla, samalla myös luoden ja jatkaen näiden tarinoiden tulkintaa. Tutkielmani otsikonkin mukaan, videopelit jatkavat vuosituhansien takaisten myyttien uudelleenkertomista. Tämän tarkastelu uskontotieteen ja videopelitutkimuksen näkökulmista liittyy yhteen uskonnon tutkimuksen ajankohtaisia näkökulmia, joihin tämä tutkielma keskittyy.

¹ <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/934605-the-elder-scrolls-iv-oblivion/43738612>

² <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/615803-the-elder-scrolls-v-skyrim/58041743>

³ Aineiston tarkempi esittely löytyy luvusta 2.

Tutkielman kulku alkaa aiempaan tutkimukseen perehtymisellä luvussa 1.1. Luvussa 2 taas esittelen aineiston, analyysimenetelmän, tärkeitä käsitteitä ja tutkimuksen teoreettisen näkökulman. Luvussa 3 on analyysin vuoro, joka rakentuu kolmen otsikon, *mythos*, *ethos* ja *topos*, alle. Luvussa 4 on tutkimuksen johtopäätösten vuoro.

1.1 Populaarikulttuurin tutkimus, videopelitutkimus ja antiikintutkimus tutkielman perustana

Tässä luvussa on kyse siitä, miten videopelejä voi tutkia ja millaisia näkökulmia videopelitutkimus, antiikintutkimus ja populaarikulttuurin tutkimus tarjoavat tutkimusta varten. Uskontotieteen ja tämän tutkielmankin ollessa monitieteinen ala, tässä tutkimuksessa käytän tutkimuskirjallisuutta videopelitutkimuksesta aina antiikin–ja kirjallisuudentutkimukseen. Videopelitutkimuksen saralta hyödynnän niin uskontieteellistä tutkimusta kuin yleisempää tutkimusta videopeleistä ja esimerkiksi videopelien taiteesta. Antiikintutkimuksen osalta kirjallisuutta on niin kreikkalaisesta uskonnosta kuin myös antiikin ajan lähteitä käännöksinä. Paikannan työni uskontotieteen alueella videopeli–, antiikin–, populaarikulttuuri– ja myyttitutkimuksen kautta.

1.1.1 Populaarikulttuurin tutkimus ja videopelitutkimus

Uskontotieteellisestä populaarikulttuurin tutkimuksesta kirjoittavat esimerkiksi Marcus Moberg ja Sofia Sjö artikkelissaan Populaarikulttuuri ja uskonto (2018). Mobergin ja Sjön mukaan länsimaaisessa uskonnollisessa maisemassa instituutionaaliset uskonnot ovat heikkenemässä ja perinteisen uskonnolliset instituutiot eivät ole enää useimmille ihmisille uskonnollisen merkityksen lähteenä. Heidän mukaansa erilaisia uskonnollisia uskomuksia, käsitteitä ja teemoja kuitenkin käytetään hyväksi laajalla skaalalla populaarikulttuurissa, esimerkiksi sarjakuvissa, kirjallisuudessa, elokuvissa sekä televisiosarjoissa. Populaarikulttuurin kategoriaan kuuluvaksi voidaan uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimuksessa katsoa massatuotetut ja –medioidut kulttuurimuodot, esimerkiksi tietokonepelit, elokuvat ja televisio–ohjelmat.

Moberg ja Sjö esittelevät uskonnon ja populaarikulttuurin tutkimuksessa käytettäviä lähestymistapoja, jotka taas perustuvat Bruce Forbesin esittelemään jaotteluun; uskonto populaarikulttuurissa, populaarikulttuuri uskontona, populaarikulttuuria uskonnossa sekä uskonnon ja populaarikulttuurin dialogi. Uskonto populaarikulttuurissa on tämän tutkimuksen kannalta relevantti näkökulma sen tutkiessa uskonnollisten teemojen, aihepiirien ja symbolien eksplisiittiseen ja implisiittiseen esiintymistä populaarikulttuurissa.⁴

Kirjassa *Digital Methodologies in the Sociology of Religion* (2016) löytyy artikkeleita eri metodeista, joita videopelitutkimuksessa voidaan käyttää. Simone Heidbrink, Tobias Knoll ja Jan Wysocki kirjoittavat näistä metodeista tarkemmin artikkelissaan *Researchin religion, Digital Games and Gamers: (E-)Merging Methodologies*. Kahdeksi perusperspektiiviksi videopelitutkimukseen he antavat *pelii-immanentin* ja *pelaajakeskeisen* näkökulman. Peli-immanentti keskittyy pelin sisältöön ja keskittyy pelin sisältöön ja analysoi uskonnon esiintymistä pelin omassa kontekstissa. Pelaajakeskeinen taas keskittyy pelaajan vuorovaikuttamiseen niin pelin sisällä kuin myös suhteessa peliin itseensä. Peli-immanentti sisältää esimerkiksi narratiivien ja estetiikan analyysia. Pelineen narratiiveista annetaan esimerkeiksi pääjuoni, sivutehtävät, pelin välinäytökset, taustatieto, mikrotarinat vaikkapa tehtävänantojen muodossa sekä foorumikeskustelut. Pelaajakeskeinen taas keskittyy pelaajan interaktioihin pelin sisällä, suhteessa peliin ja viitteessä peliin ja tutkii esimerkiksi pelin pelattavuutta, pelikulttuuria ja pelin sisäisiä moraalivalintoja. Näiden näkökulmien lisäksi artikkelissa annetaan myös metodeja ja työkaluja itse pelaamiseen tutkimuksena, aineiston keräämiseen ja tutkimusetiikkaan. Heidbrink et al. jatkavat antamalla yksityiskohtaisen työkalupakin pelaavaan tutkimukseen: ensin tulisi tutustua peliin pelaamalla sitä, kehittelemällä tutkimuskysymys ja hankkimalla sopivat työkalut. On myös opittava pelaamaan tutkittavaa peliä eli saavutettava jonkinlainen pätevyys pelin mekaniikoissa. On myös pelattava peliä eri tyyleillä; ensin järjestyksessä eli esimerkiksi pelin tarina läpi ja sitten tutkien eli kokeillen kaikkea mahdollista pelin sisällä. Viimeisenä askeleena Heidbrinkin ja kumppanien mukaan on aloittaa uudestaan, eli kokeilla peliä toisen kerran toisesta perspektiivistä; tulisi kokeilla esimerkiksi pahan hahmon pelaamista, jos se on

⁴ Forbes 2005, 10–17; Moberg & Sjö 2008, 291–293.

mahdollista. Viimeisenä ohjeena muistutetaan oikeasta dokumentaatiosta, joka tulee tehdä videoiden, kuvien ja muistiinpanojen avulla.⁵

Pelitutkija Grant Tavinor käsittelee videopelejä taidemuotona filosofian näkökulmasta kirjassaan *The Art of Videogames* (2009). Tavinor esittelee myös lähestymistapoja videopelien tutkimukseen: narratologia tutkii pelejä narratiivin tai tekstin muotoina, ludologia katsoo pelejä pääosin uutena digitaalisena median ja interaktiivinen fiktio painottaa videopelien fiktiivisiä ominaisuuksia.⁶

Suomalainen pelitutkija ja hypermedian professori Frans Mäyrä on kirjoittanut teoksen *An Introduction to Game Studies – Games in Culture* (2008). Mäyrän lähtökohta pelitutkimukseen on ”pelit kulttuurina” eli pelien taiteelliset ja luovat ulottuvuudet otetaan tosissaan ja että teoksessa esitetty näkökanta on monitieteinen. Mäyrän mukaan kirjassa kohtaavat näkemykset voidaan luokitella kolmeen osaan: pelien tutkimus, pelaajien tutkimus sekä näiden kahden kontekstien tutkimus. Mäyrä myös toteaa, että tosiasiaa näitä kolmea ei voida täysin erottaa, vaan ne ovat keskenään vuorovaikutteisia ja toisiaan täydentäviä. Mäyrän lyhyt määrittely pelitutkimukselle on monitieteinen tutkimuskenttä, jonka kohteena ovat pelit ja niihin liittyvät ilmiöt.⁷

Kotimaista uskontotieteellistä videopelitutkimusta on tehnyt esimerkiksi väitöskirjatutkija Heidi Rautalahti artikkelissaan *Disenchanting Faith – Religion and Authority in the Dishonored Universe* (2018) tutkimalla auktoriteetin ja uskonnon suhdetta Dishonored-pelisarjassa Max Weberin kolmijakoisen mallin avulla. Rautalahden päätelmä on, että pelin kuvaus uskonnollisista auktoriteeteista heijastelee kysymyksiä uskonnollisen auktoriteetin asemasta nyky-yhteiskunnassa.⁸ Tapio Tuusvuoren Pro Gradu-tutkielma *Koodiin kiedotut – Myyttinen kerronta ja rituaaliset piirteet Guild Wars-digitaalipeleissä* (2016) taas keskittyy tekstuaalisen analyysin kautta uskonnollisen ympäristön luomista myyttisten ja rituaalisten piirteiden kautta.⁹ Uskontotieteen ulkopuolelta tuoretta videopelitutkimusta edustaa esimerkiksi Suomen kielen laitokselle tehty Pro gradu-tutkielma *’A part to play in this story’*. Videopelin kerronnan keinot multimodaalisen tekstintutkimuksen näkökulmasta (2018), jossa Anjuli Korhonen

⁵ Heidbrink et al. 2016, 159–170.

⁶ Tavinor 2009, 1, 15.

⁷ Mäyrä 2008, 2.

⁸ Rautalahti 2018, 1–12.

⁹ Tuusvuori 2016, 2.

tutkii Hellblade: Senua' Sacrifice–videopeliä multimodaalisen tekstintutkimuksen keinoin.¹⁰

Mark Cameron Love on kirjoittanut artikkelin *Not-So-Sacred Quests: Religion, Intertextuality and Ethics in Video Games* (2011) jossa hän tutkii oman tutkimuksenikin aineistona toimivan Oblivionin intertekstuaalisia viittauksia historiallisiin uskontoihin ja reflektoi uskonnon ja intertekstien funktiota videopeleissä. Loven mukaan uskontojen analyysi videopeleissä täytyy liikkua kahteen suuntaan; on uskontojen analyysia videopeleissä ja myös sen analyysia, mitä videopelien uskontojen kuvauksilla halutaan viestiä meidän omasta kulttuuristamme, yhteiskunnastamme ja siitä, miten videopelit kritisoivat kulttuuria.¹¹ Artikkelin päätelmissä Love luettelee moninaisia tapoja, joilla uskontoja käytetään peleissä. Loven mielestä uskonto peleissä parantaa sen fiktiota tekemällä tarinasta paremman ja luomalla uskottavan maailman. Se antaa myös peleissä esiintyville avataroille motiiveita ja moraalista taustaa. Uskonto on pelintekijöiden tapa osoittaa oppineisuuttaan, osaltaan nokkelia sanaleikkejä ja toisaalta myös lelu jolla leikitään pelaajan mielellä. Se on sekä syvää että pinnallista kulttuuripääomaa. Uskontoa käytetään antamaan merkityksettömille asioille merkitystä ja luomaan syvyyttä, kun sitä ei ole. Se lisää epäolennaisia merkityksen tasoja peliin. Se on pelisuunnittelijoiden tapa luoda uutta kulttuuri-identiteettiä uudelleenmäärittelemällä vanhaa ja painimalla perinteen kanssa. Loven mukaan videopelit ovat muutakin kuin banaalia viihdettä sillä ne tuovat esille myös kulttuurin kritiikkiä suorasti ja epäsuorasti pelattavuutensa ja intertekstuaalisuutensa kautta. Loven mielestä videopelit ovat aikuistuneet ja ovat tiettyssä mielessä kypsä taiteenlaji.¹² Paul Martin on tutkinut artikkelissaan *The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion* Oblivionin pelimaailmaa, ja esittää ajatuksen että pelimaailma on itsessään elementti joka kuljettaa pelin tarinaa hahmojen tapaan¹³. Pelimaailma itsessään voi siis hahmojen ja juonen lisäksi antaa pelaajalle tietoa ja taustatarinaa. Martin tutkii aihetta Tamrielin tosimaailman ja oblivionin ulottuvuuden välistä suhdetta eikä pureudu tarkemmin pelin välisten kulttien tai uskontojen väliseen tilallisuuteen. Tähän aiheeseen palaamme luvussa 3.5. Ryan Clarke Thames huomioi artikkelissaan Oblivionia analysoidessaan daedra-tehtävien olevan samankaltaisia rakenteeltaan: pelaaja

¹⁰ Korhonen 2018, ii.

¹¹ Love 2011, 195.

¹² Love 2011, 208–209.

¹³ Martin 2011.

suorittaa jumalalle tehtävän ja saa siitä jonkin palkkion. Hän sanoo tämän rakenteen olevan ongelmallista uskonnollisen interaktion kannalta. Daedra-tehtävien ja niiden palkintojen kertaluontoisuus rajoittaa niiden hyödyllisyyttä hengelliseen osallistumiseen.¹⁴ Thamesin näkemyksestä olen kuitenkin eri mieltä ja tähän palaan luvussa 3.5.

Niin uskontotieteellisen ja pelitutkimuksen sekä populaarikulttuurin piirissä on siis monia näkökulmia ja työkaluja tutkimuksen toteuttamiseen. Tutkielman aineiston ollessa videopeli, uskontotieteellisen populaarikulttuurin tutkimuksen kentällä tämä tutkimus sijoittuu uskonnon tutkimiseen populaarikulttuurissa. Analyysin aiheena ollessa pelin jumalat, jumalten antamat tehtävät sekä pelimaailma itsessään en koe, että olisi hyödyllistä pureutua joko vain pelimaailmaan tai vain pelaajan vuorovaikutukseen pelimaailmassa. Omassa tutkimuksessani pelitutkimuksen näkökulma on siis keskivaiheilla peli-immanenttia ja pelaajakeskeistä, ottaen huomioon sekä itse pelimaailman, että pelaajan vuorovaikutuksen pelimaailmassa.

1.1.2 Antiikintutkimus

Antiikintutkimuksessa käytän muiden muassa yleisiä teoksia kreikkalaisten uskonnosta, esimerkiksi Walter Burkertin *Greek Religion: Archaic and Classical* (1985) sekä Robert Parkerin *On Greek Religion* (2011). Näiden lisäksi käytän myös tarkemmin yksittäisiin kreikkalaisen uskonnon aspekteihin ja mytologiaan keskittyviä teoksia, kuten Jennifer Larsonin *Ancient Greek Cults: A guide* (2007) ja William Hansenin *Classical Mythology: A Guide to the Mythical World of the Greeks and Romans* (2005). Monografioiden ohella mukana on myös artikkeleita ja väitöskirjoja aina kreikkalaisesta mytologiasta veistoksiin ja kulttipatsaisiin. Antiikintutkimus ja siihen perehtyminen ei ole kuitenkaan ollut tätä tutkielmaa varten yksinkertaista. Antiikintutkimuksessa kreikkalaisten uskonnon tutkimuksessa lähteitä ja kirjallisuutta on saatavilla suurelta aikaväliltä, joten tutkimus ei ole täysin yksimielistä monesta asiasta.

Tähän keskusteluun ottaa kantaa esimerkiksi antiikintutkija Emily Kearns: antiikin uskonnon tutkimuksessa sanan jumala¹⁵ konnotaatiot riippuvat käsitellyn

¹⁴ Thames 2014, 193–194.

¹⁵ *Theos* ja myös sen adjektiivinen muoto *theios*.

jumalan mukaan, tai se saattaa tarkoittaa myös persoonatonta konseptia. Näihin konnotaatioihin kuuluvat kuitenkin aina voimakkuus, kuolemattomuus ja arvaamattomuus.¹⁶ Tutkimuskeskustelua ovat värittäneet myös juutalais–kristillinen monoteismi, ja yritykset argumentoida polyteismin sijaan henoteismin¹⁷ tai monolatrian¹⁸ puolesta.¹⁹ Antiikintutkija Robert Parkerin mukaan yksi suurista kiistoista kreikkalaisten uskonnon tutkimuksessa 1800–luvulla oli monoteismin ja polyteismin välinen kiista, jossa kiisteltiin siitä, miten monoteismi oli joko korruptoitunut polyteismiksi tai monoteismi yritti päästä esiin polyteismin ikeestä. Antiikin kreikkalaisten kulttuuri oli aina polyteistista, mutta sellaista jossa yksittäiseen jumalaan viittaaminen oli kuitenkin täysin normaalia. Monoteismin ja polyteismin kiista tutkimuksessa oli lähinnä anakronistinen, sillä vaikka kreikkalaiset väittelivät jumalten luonteesta, kysymys yhden ja monen jumalan välillä ei ollut tärkeä edes filosofeille. Kristinuskon käännytyspyrkimys oli se, joka polarisoi monoteismin ja polyteismin suhteen.²⁰ Myöskään kreikkalaisen uskonnon luonteesta ei ole aina ollut yksimielisyyttä; polyteismi oli sanana tabu kreikkalaisen uskonnon tutkijoille jopa lähiaikoihin asti. On kuitenkin esitetty, että oikea sana kreikkalaisten uskomusjärjestelmälle on *uskonto* ja tämän uskonnon tunnusominaisuus on polyteismi. Toinen ongelma tutkimuksessa on myös se, että lähestulkoon vuosisadan ajan tutkijat ovat kiinnittäneet merkittävästi enemmän huomiota rituaaleihin jumalten sijaan. Tämä on osaltaan rituaalitutkijoiden perintöä ja osaltaan suurempaa kiinnostusta antiikin ihmisten sosiaaliseen maailmaan. Tämän tutkimussuunnan ongelma on se, että jumalat muuttuvat vain rituaalisiksi projektioksi ja täten menettävät oman erillisen identiteettinsä. Albert Henrichsin mukaan ei ole kuitenkaan järkevää eikä käytännöllistä tutkia näitä kahta asiaa erikseen.²¹ Myöskään kreikkalaisen uskonnon tutkijoiden pioneereihin ei uudemmassa tutkimuksessa suhtauduta ylistäen: esimerkiksi yksinkertaistetut käsitykset ktoonisista jumalista kertovat enemmän tutkimusympäristöstä sekä kristillisistä taustaoletuksista kreikkalaisten varsinaisten käsitysten sijaan.²²

¹⁶ Kearns 1995, 511.

¹⁷ Monijumalainen uskonnon muoto, jossa jumalten keskuudessa on yksi pääjumala. West 1999, 24.

¹⁸ Monijumalainen uskonnon muoto, jossa palvotaan yhtä jumalaa mutta tunnustetaan myös muiden olemassaolo. Doniger 2006, 790.

¹⁹ Price 2006, 11.

²⁰ Parker 2011, 66–67.

²¹ Henrichs 2010, 24–26.

²² Deacy 2015, 365.

Antiikin ja populaarikulttuurin yhteyksistä on kirjoittanut esimerkiksi Janna Kantola artikkelissaan *Urheilu pitää terveenä, sano* (2008), jossa Kantola tutkii antiikin urheilua populaarisarjakuvissa. Kantola käsittelee aihetta sekä kielen että kulttuurin näkökulmista ja toteaa, että sarjakuvat kytkeytyvät antiikin lisäksi sarjakuvan laajempaan kontekstiin ja nykyaikaan.²³ Antiikintutkija Martin M. Winkler kirjoittaa kokoamansa teoksen *Classic Myth and Culture in the Cinema* alkukirjoituksessa, miten teos tutkii antiikin ja oman yhteiskuntamme yhteyksiä elokuvan esittämänä. Winklerin mukaan antiikin myyttien ja arkkityyppien esiintyminen elokuvissa on osoitus kulttuuriperimän elinvoimasta. Winkler jatkaa, että antiikin tarinoiden uudet esitykset osoittavat elokuvantekijöiden käyttäneen antiikin aineistoja tahallisesti kommentoidakseen nykyaikaa tai että ne tiedostamattomasti kuvastavat kulttuurillisia trendejä. Antiikin myytit voivat myös olla esimerkkeinä enemmän tai vähemmän mielikuvitukselliselle viihteelle.²⁴ Kirsti Simonsuuri on kirjoittanut kreikkalaisen tragedian käytöstä nykyteatterissa Ihmiset ja jumalat (2002)–teoksen luvussa *Sfinksi porttien takana*. Simonsuuren mukaan myytteihin pohjaavan kreikkalaisen tragedian käyttö on teatterintekijöille kypsyyskoe. Voi olla perusteltua jopa puhua antiikin draaman uudesta tulemisesta näyttämöillä.²⁵

2. Aineisto, menetelmä ja teoreettinen viitekehys

Tässä luvussa esittelen miksi, miten ja mitä tutkin. Ensin keskityn siihen, miksi videopeli valikoitui tutkielman aineistoksi. Seuraavaksi esittelen itse aineiston, sen rajauksen ja sen keruun menetelmät. Sen jälkeen siirryn esittelemään analyysin teoreettisen viitekehysten ja tutkielman uskontotieteellisen näkökulman.

2.1 Digitaaliset pelit tutkimusaineistona

Videopelien voidaan katsoa koostuvan neljästä eri peruselementistä: mekaniikasta, estetiikasta, tarinasta ja teknologiasta.²⁶ Pelit ovat myös modaalista

²³ Kantola 2008, 250–262.

²⁴ Winkler 2001, 12.

²⁵ Simonsuuri 2002, 235–251.

²⁶ Schell 2008, 41–43.

fiktiota, eli ne toimivat monella informaation välittämisen ja vastaanottamisen tasolla. Videopeleissä ja niiden tuotannossa on tiettyä paradoksaalista anakronismia. Videopelit ovat siis samaan aikaan nykyaikaisia ja muinaisia; ne ovat leikkistä huipputeknologiaa, joka ilmentää sekä historiaa kokonaisuudessaan että sen kärkeä samanaikaisesti. Huolimatta videopelien moderniuudesta ne kurottavat myös syvälle historian muistellen menneen ajan leikkejä ja pelejä menneiltä ajoilta.²⁷ Roolivideopelien genressä on tiettyjä yhteisiä ominaisuuksia. Roolipeleissä hahmoa, jota pelaaja ohjaa pelimaailmassa kutsutaan pelaajahahmoksi. Pelimaailmaa kansoittavat useat muutkin hahmot, joita pelaaja ei välttämättä voi ohjaa. Näitä kutsutaan ei-pelaaja-hahmoiksi. Usein nämä yleisesti englanniksi kutsutut ”non-playable-characters”, eli lyhyesti npc-hahmot, voivat toimia esimerkiksi liittolaisina tai vihollisina pelaajalle. Roolipelien keskiössä on pelaajan edistyminen kasvussa ja voimiensa kasvattamisessa, jotka taas auttavat pelaajaa suoriutumaan erilaisista haasteista, edistävät pelaajan asemaa pelimaailmassa ja vievät pelaajaa kohti tavoitteidensa täyttämistä. Haasteista suoriutumisessa apu on usein kykyjen tai muodossa, jotka ovat hyödyllisiä vihollisten voittamisessa tai pelaajan tavoitteiden edistämisessä. Monissa roolipeleissä osana on myös erilaisten esineiden ja varusteiden kerääminen, jotka ovat myös apuna haasteiden selvittämisessä. Pelaajahahmolla voi myös olla tiettyjä ominaisuuksia ja piirteitä, jotka muovaavat miten pelaaja pystyy toimimaan maailmassa tai sitä, miten npc-hahmot reagoivat pelaajaan. Pelaajan kohtaamat haasteet tapahtuvat usein runsaasti kehitetyissä tarinamaailmoissa, joissa on edustettuna yksityiskohtaisia kulttuurisia, uskonnollisia ja poliittisia skenaarioita.²⁸

Videopelitutkija Grant Tavinorin mukaan videopelit ovat neljänkymmenen vuoden aikana kehittyneet aikanaan uuden teknologian, tietokoneen, viihteentuottomahdollisuutta esittävistä esineistä uudeksi ja hienostuneeksi populaaritaiteen muodoksi. Tavinor jatkaa, että monen käsitys videopeleistä saattaa edelleen olla kuva suhteellisen karuna digitaalisena viihteenä: mieleen nousevat keltainen kiekko syömässä pieniä palloja tai pieni mies hyppimässä tynnyrien yli. Nykyaikana kuitenkin pelien taiteellinen ja tekninen hienostuneisuus on kasvanut hämmästyttävälle asteelle. Monen videopelin kuvaus äänimaailmassa ja grafiikassa on upeaa. Monen muun taidemuodon

²⁷ Ruggill & McAllister 2011, 57–59, 84.

²⁸ Thames 2014, 7

kuvantamistekniikoiden tavoin digitaaliset taiteilijat²⁹ ovat tutkineet uuden mediansa taiteellista potentiaalia ja voidaan sanoa, että he tuottavat nyt muihin taiteisiin verrattavia tuloksia. Tavinorin mukaan videopelien kehityksen seuraamisen voi sanoa olevan jännittävä kokemus ja uudet pelit vaikuttavat laajentaneen yhtäkkiä taiteen horisonttia. Videopelejä taidemuotona tutkivien mukaan pelien narratiivit ja tarinankerronta ovat se missä videopelit tarjoavat erilaisia narratiivisia kokemuksia kuin elokuvat tai kirjallisuus. Elokuva- ja televisiotuotannon tapaan videopelien tuotanto on suurituloista. Tuotantoajat kaupallisissa ja ei-kaupallisissa pelinimikkeissä voidaan mitata vuosissa ja voivat vaatia tuhansien henkilöstön. Ohjelmoijien, taiteilijoiden, kirjoittajien lisäksi pelituotannossa on läsnä myös testajia, tuottajia, jakelijoita, asianajajia, tilintarkastajia, arvostelijoita, myyjiä, mainostajia ja valmistajia.³⁰

2.2 Aineistona the Elder Scrolls IV: Oblivion

Tässä pro gradu-tutkielmassa aineistona toimii the Elder Scrolls-videopelisarjan neljäs osa *Oblivion*³¹ (2006) ja tarkennuksena sen *Game of the Year*-painos (2007)³², joka sisältää peliin julkaistut laajennukset. Pelin laajennuksia ovat *Knights of the Nine* (2006) sekä *The Shivering Isles* (2007). Kyseessä on pelin *modaamaton* versio, eli alkuperäinen peli ilman pelaajien tekemää lisäsisältöä³³. *Oblivion* lisäosineen sai pelimarkkinoilla hyvän vastaanoton³⁴, ja sitä on myyty yli seitsemän miljoonaa kappaletta³⁵. *Oblivion* on sen neljäntenä pelinä osa the Elder Scrolls-roolipelisarjaa.³⁶ The Elder Scrolls-pelisarjan pelejä on myyty yli 50 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti.³⁷

Oblivion on niin sanottu hiekkalaatikkopeli, joka sijoittuu Cyrodiilin provinssiin. Hiekkalaatikkopeli tarkoittaa sitä, että peli kuvaa avointa fiktiivistä ympäristöä, jossa pelaaja voi valita mitä tekee. Pelaaja voi esimerkiksi olla osallisena pelimaailmassa ilmenevissä tarinoissa, taistella vihollisia vastaan tai

²⁹ Tämä ilmaisu johtuu Tavinorin näkökulmasta tarkastella pelejä taiteena.

³⁰ Tavinor 2009, 1–2; Ruggill & McAllister 2011, 84; Jensen et al. 2016, 2.

³¹ Kaikki käyttämäni materiaali *Oblivionista* on Bethesda Softworksin tekijänoikeuden alaista.

³² Metacritic.com.

³³ Poor 2013, 1250.

³⁴ Pelaaja-lehdeltä 7–9/10 sekä Metacriticissä kriitikkojen keskiarvo 94/100. Pyykkönen 2006; Lehtonen 2007; Pelaaja_mikko 2007; Metacritic.com.

³⁵ VGChartz.com.

³⁶ Macgregor 2016.

³⁷ Elderscrolls.com; Kollar 2015; Suellentrop 2016; Royce 2017.

vain tutkia ympäristöään.³⁸ Olen tätä tutkielmaa varten rajannut aineiston Elder Scrolls–sarjan peleistä sen jatkumollisesta luonteesta ja tämän herättämistä mahdollisuuksista³⁹ huolimatta vain yhteen pelisarjan osaan. Tämä johtuu Oblivionin koosta lisäosineen; Oblivion sisältää lisäosien kanssa 277 eri tehtävää⁴⁰, joten yhdessäkin pelissä riittää analysoitavaa yhden pro gradu–tutkielman tarpeisiin. Tehtäviä kertyi pelaamisen aikana tasan 60. Tätä tutkielmaa varten suoritin tämän tutkielman kannalta relevantteja tehtäviä, eli tutkimuskysymyksen kannalta edustavia otoksia, jotka liittyvät pelin päätarinoihin sekä pelin jumaluuksiin. Suurin osa pelin tarjoamista sivutehtävistä ei liity pelin pääjuoniin tai jumaluuksiin millään tavalla. Havaintoni ovat kerätty pelaamalla Oblivionia ja pelitunteja kertyi tutkielman kirjoittamisen aikana 122. Pelin tehtävien, maailman ja tapahtumien lisäksi tietoa on kerätty myös pelimaailman sisältä löydettävistä kirjoista. Pelimaailman sisällä esiintyy paljon erilaisia tekstejä aina ostoslistoista tutkimus- ja historiankirjoihin sekä mytologisiin tarinoihin. Kirjoja voi löytää pelimaailman sisältä kirjahyllyistä, vihollisleireistä sekä niitä voi ostaa kirjakaupoista. Pelin kirjallisuus on myös koottu fanien toimesta Imperial library–verkkosivustolle⁴¹. Analyysin tukena käytän myös havainnollistavia kuvakaappauksia⁴².



Kuva 2. Näkymä pelaajan poistuessa viemäristä pelin alussa. Kuvakaappaus pelistä.

³⁸ Tavinor 2009, 2.

³⁹ Tästä lisää luvussa 4.1.

⁴⁰ uesp.net.

⁴¹ Linkki sivustolle löytyy myös tutkielman lähdeluettelosta.

⁴² Kuvakaappaukset ovat peräisin omistamani kopiosta Oblivionista. Kaikki pelin materiaali on Bethesda Softworksin omaisuutta ja sen tekijänoikeuden alasta.

Oblivion alkaa pelaajan herätessä vankilan sellistä. Pian kuitenkin pelaajan sellin läpi kulkee pakomatkalla salamurhaajilta valtakunnan keisari, joka sanoo nähneensä pelaajan unissaan ja vapauttaa pelaajan vankeudesta. Keisari kuitenkin salamurhataan matkallaan viemärien läpi, jonka jälkeen pelaajalle annetaan tehtäväksi toimittaa kuninkaan amuletti eteenpäin sitä suojelevalle järjestölle. Viemärimatkalla pelaaja myös luo hahmonsä, eli päättää hahmon taidot, ulkonäön, nimen ja rodun. Viemäristä poistuttuaan peli antaa pelaajalle ensimmäisen tehtävän pelin päätarinasta, jonka tarkoituksena on estää daedraprinssi Mehrunes Dagonin invaasio pelimaailmaan. Pelaajalle annetaan kuitenkin viemärestä poistuttuaan täysi valinnanvapaus alkaa tutkimaan pelimaailmaa haluamassaan järjestyksessä.

The Elder Scrolls–pelisarjan juonen on huomioitu usein pyörivän usein uskonnon ympärillä ja etenkin Oblivionissa ja sen jatko–osassa *Skyrimissa* jumalien kohtaaminen on vahvassa osassa peliä⁴³. Myös aiemmin mainittu Love sanoo Oblivionin intertekstuaalisten viittausten määrän olevan mittava ja luetteloi esimerkkeinä viittauksia kirjailijoihin, elokuvaan ja popkulttuuri–ikoneihin. Osa viittauksista on kirjallisia ja osa taas visuaalisia. Suorina uskontoviittauksina Love osoittaa esimerkiksi pelissä esiintyvien tehtävien viittaukset Raamatun jakeisiin ja ristiretkeläisteemat pelin *Knights of the Nine*–lisäosassa. Loven mukaan kuitenkin osa interteksteistä ovat ilman suurempaa tarkoitusta ja saman asian ovat hänen mukaansa huomanneet myös pelaajat.⁴⁴ Love kuitenkin on jättänyt tyystin huomioimatta pelin viittaukset antiikin kreikkalaisten uskontoon ja se onkin tämän tutkielman näkökulma, miten antiikin kreikkalainen uskonto ilmenee pelissä.

2.3 Aineiston käsittelyn ja analyysin menetelmät

Tutkielmani on tapaustutkimus, jossa analyysimetodina toimii teoriaohjaava sisällönanalyysi. Teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä käsitteet eivät tule aineistosta, vaan ne ovat muodostettu etukäteen.⁴⁵ Näkökulmana tässä analyysissä toimii **transmediaalisten maailmojen** teoriakehys.

⁴³ Thames 2014, 190.

⁴⁴ Love 2001, 197–200.

⁴⁵ Tuomi & Sarajärvi 2002, 116.

Mediatutkijat Lisbeth Klastrup ja Susana Tosca määrittelevät transmediaaliset eli monikanavaiset maailmat artikkelissaan *Transmedial Worlds—Rethinking Cyberworld Design* (2004) abstrakteina sisältöjärjestelminä, joista voidaan johtaa joukko fiktiivisiä tarinoita ja hahmoja halki moninaisten mediamuotojen. Eräs transmediaalinen maailma voi olla esimerkiksi yleisesti tunnettu George Lucasin luoma Star Wars-universumi, joka on ollut ajan saatossa esillä niin kirja-, elokuva- ja videopelisarjoissa. Star Warsia käyttävät esimerkkinä myös Klastrup ja Tosca. Transmediaalista maailmaa edustaa myös sen suunnittelijoiden ja yleisön jakama mielikuva maailmaa määrittävistä tekijöistä. Idea näistä määrittävistä tekijöistä juontaa juurensa usein sen ensimmäisestä esitetystä versiosta, mutta sitä voidaan laajentaa tai muuttaa ajan mittaan. Tällä maailmalla on usein myös omistautunut fanikunta.⁴⁶

Mediatutkija Henry Jenkinsin mukaan transmediaalinen maailma on monen eri median, esimerkiksi kirjallisuuden tai pelien, kautta ilmentyvä fiktiivinen maailma. Transmediaaliset maailmat ovat olemassa myös sitä tukevan median ulkopuolella. Tämän voi sanoa vaikuttavan oudolta konseptilta, sillä kirjojen, elokuvien ja pelien käsitetään olevan itsenäisesti teoksia. Useimmin kuitenkin oikea tuote ei ole peli tai tarina, vaan maailma. Maailmaa yksinään ei kuitenkaan voi kaupata, joten nämä erilaiset tuotteet ovat portteja tähän maailmaan johtaen maailman eri osiin.⁴⁷ Transmediaalinen tarina avautuu läpi monen mediamuodon ja jokainen uusi teksti tekee merkittävän ja arvokkaan kontribuution kokonaisuuteen. Populaaritaiteilijat ovat huomanneet voivansa hyötyä tästä uudesta aallosta luodakseen kunnianhimoisempia ja haastavampia töitä. Samaan aikaan nämä taiteilijat rakentavat aiempaa yhteistyökykyistä suhdetta kuluttajiin: työskennellessään yhdessä yleisö voi käsitellä enemmän tietoa tarinasta kuin aiemmin on kuviteltu.⁴⁸ Transmediaalisuudesta mainonnassa on kirjoittanut myös Henri Weijo artikkelissaan *Uusien medioiden kuluttajakäytännöt, transmediaalinen tarinankerronta ja postmoderni kuluttajuus* (2010). Weijo käyttää Jenkinsin määritelmää transmediaalisuudesta maailman luomisen taitona, jossa sisällöntuottajat luovat fiktiivisiä maailmoja. Näihin maailmoihin kuluttajat voivat osallistua näiden maailmjoen luomiseen eri

⁴⁶ Klastrup & Tosca 2004, 2.

⁴⁷ Schell 2008, 301.

⁴⁸ Jenkins 2006, 95–96.

mediakanavien välityksellä. Weijo huomioi myös transmediaalisuuden olevan laajempi ilmiö kuin vain markkinointiviestinnän muoto.⁴⁹

Transmediaalisille maailmoille Klastrup ja Tosca esittävät kolmiosaisen analyysimallin, jossa keskeisinä selittävinä käsitteinä ovat mythos, ethos ja topos. **Mythos** edustaa käsitellyn maailman konfliktien, taistelujen ja hahmojen esittämistä. Siihen kuuluvat myös tarinat esineitä ja olioista, jotka ovat maailmalle uniikkeja. Mythos on maailman taustatarina, keskeinen tieto, joka on oleellista maailman tulkitsemisessa ja siinä toimimisessa. **Ethos** edustaa maailman implisiittistä ja eksplisiittistä etiikkaa sekä moraalikoodia, jota maailman hahmojen on määrä seurata. Se käsittelee myös sitä, miten hyvä ja paha toimivat, eli mikä on hahmoille sopivaa käytöstä maailmassa. Ethos on maailman sisällä toimimiseen ja käyttäytymiseen vaadittu tieto. **Topos** edustaa maailman miljöötä tietyssä aikakaudessa ja sen yksityiskohtaista maantiedettä. Tavallisia tarinaesimerkkejä ovat tieteisfiktio ja tulevaisuus, keskiaikainen fantasiamaailma tai rikollisen alamaailman dystopia. Transmediaalisen tarinamaailman ajallinen sijoittuminen on yleensä muuttumaton. Uudemmat esitykset maailmasta saatetaan sijoittaa ennen tai jälkeen myyttisen ajan, ristiriitaisuuksien välttämiseksi mythoksen kanssa. Klastrupin ja Toscan mukaan pelaajan näkökulmasta topos on myös sitä, mikä antaa pelaajalle tietoa siitä mitä odottaa esimerkiksi pelimaailman esimerkiksi toiminnasta ja siinä navigoimisesta.⁵⁰ Uusien esityksen ajallisesta sijoittumisesta toimivat esimerkkeinä Star Wars-elokuvien uudet osat, jotka sijoittuvat alkuperäisen kaanonin esi- tai jälkiosiksi välttääkseen ristiriitaisuudet sarjan alkuperäisten osien kanssa.

Oblivionin mythos eli sen maailma ja narratiivit ovat itsessään transmediaalisia, sillä pelaajat ovat luoneet itse lisäsisältöä peliin lukuisten *modien* eli pelaajien itse tekemien laajennusten kautta. Nexus mods-sivustolla voi huomata pelaajien tehneen suuren määrän lisäsisältöä peliin ja suosituimmilla niistä on miljoonia latauskertoja. Pelimaailmaan sijoittuvan lisäsisällön lisäksi pelaajat piirtävät pelitaidetta ja kirjoittavat itse pelimaailmaan sijoittuvaa fanifiktiota. Pelaajat ovat myös analysoineet Oblivionia tuntikaupalla Youtubessa ja muistellen onko peli niin hyvä, kuin he muistavat.⁵¹ Oblivionista on myös tehty internet-meemejä, joissa parodioidaan pelin tönköksi koettua dialogia⁵². Elder

⁴⁹ Jenkins 2006, 21; Weijo 2010, 30.

⁵⁰ Klastrup & Tosca 2004, 5.

⁵¹ Nexusmods.org; Youtube.com A.

⁵² Knowyourmeme.com; Youtube.com B.

Scrolls–sarjan sisäisestä kirjallisuudesta ja maailmaa on myös laajennettu fanien toimesta fanifiktiolla⁵³. Pelin kehittäjä Bethesdaa on myös lähestytty useasti Elder Scrolls–sarjan maailmaan sijoittuvan elokuvan tiimoilta, joskaan sellaista ei vielä ole syntynyt⁵⁴. Heikki Pesonen ja Heidi Rautalahti mainitsevat myös artikkelissaan, että The Elder Scrolls–sarjan daedraprinssit on myös palvottu uus pakanoiden toimesta.⁵⁵

2.4 Myyttitutkimus tutkimuksen uskontotieteellisenä näkökulmana

Tässä tutkielmassa uskontotieteellisenä viitekehyksenä toimii myyttitutkimus, joka on valittu linjassa edellisessä kappaleessa avatun teoriaohjaavan sisällönanalyysin mukaan. Myytti voidaan yleisesti määritellä lyhyesti pyhäksi kertomukseksi, joita uskonnot periyttävät. Uskontotieteilijälle olennaista myytissä on sen funktio, ei sen todenmukaisuus.⁵⁶ Myyttien selitysteoriassa paikannan työni durkheimilaiseen myyttiteoriaan, jossa myytin tehtävä on sosiaalisen yhteenkuuluvuuden lujittaminen⁵⁷.

Ranskalaisen sosiologi Émile Durkheimin ajattelussa mytologialla on esteettinen ja uskonnonhistoriallinen puolensa, mutta se on myös olennainen osa uskonnollista elämää. Jos ottaa myytin pois uskonnosta on tarpeellista myös ottaa pois rituaalit, sillä rituaalit yleisesti osoitetaan määritellyille persoonallisuuksille, joilla on nimi, luonne, määritellyt ominaisuudet. Nämä ominaisuudet taas vaihtelevat sen mukaan, millä tavalla nämä persoonallisuudet on käsitetty. Jumalalle esitetty kultti riippuu sille osoitetuista ominaisuuksista ja myytti taas on se mikä määrittää tämän hahmon luonteen.⁵⁸ Durkheimin mukaan mytologia on ryhmälle yhteinen uskomusjärjestelmä. Ne perinteet joiden muistoa se edustaa ilmentävät sitä tapaa, jolla yhteiskunta edustaa ihmisiä ja maailmaa; ne perinteet ovat myös moraalijärjestelmä, kosmologia ja historia. Rituaalit palvelevat näiden uskomusten elinvoimaisuutta ja niiden muiston ylläpitämistä eli pitävät näin yllä

⁵³ Fanfiction.net.

⁵⁴ Makuch 2016.

⁵⁵ Pesonen & Rautalahti 2019, 5.

⁵⁶ Smart 2005, 16–17.

⁵⁷ Simonsuuri 2002, 41.

⁵⁸ Durkheim 1971, 82.

kollektiivisen tajunnan olennaisimpia osia.⁵⁹ Myytit toimivat kulttuurin symbolisissa järjestelmissä. Symbolisia järjestelmiä ovat esimerkiksi taide, kieli, uskonto ja kaikilla näillä alueilla on niille ominaisia piirteitä. Symbolisen järjestelmän yhteisyys on yksi tapa erottaa ja määritellä kulttuureja. Tämä auttaa meitä ymmärtämään miksi vaikkapa kirjallisuus ja taide muotoutuvat erilaiksi eri kulttuureissa.⁶⁰

Antiikin kirjallisuuden tutkija Kirsti Simonsuuren mukaan myytti liittyy ihmisen käsitteellisen maailman johonkin, jota tämä ei vielä voi ymmärtää. Simonsuuren mukaan ”myytin perimmäinen tehtävä on toimia kulttuurisen kehityksen luovana, silloittavana aineksena”. Myytit säilyvät elossa niitä kertomalla ja tulkitsemalla, mutta tämä on seurannaisprosessi, sillä kehittyneissä kulttuureissa myytit eivät ole osa elävää uskonnollista elämää. Tulkinta saa kuitenkin toisia muotoja. Simonsuuren mukaan myytit ja mytologiset kertomukset kertovat niistä tavoista, joilla ihmisyhteisöt ovat säilyttäneet ideoita, mielikuvista ja tietoa sukupolvesta toiseen. Kreikkalaisten tragedian myyttien takana on yli kaksituhatta vuotta todellisuutta. Tänä aikana myytit ovat muuttuneet hitaasti ja myyttejä käyttävät taiteilijat pyrkivät löytämään omasta ajasta kadonnutta yhteistä normistoa. Jokainen uusi tulkinta tutkii samalla niitä tapoja, joilla myyttinen kertomus on muuttumassa. Länsimaisen historian aikana vaikuttaneet uskomuspohjat, esimerkiksi uskonnot, ovat menettäneet merkitystään suuria ihmisryhmiä yhdistävänä tekijänä ja sirpaloituneet osakulttuureiksi. Samalla ovat hävinneet yhteiset käsitteet sekä normit, joilla ihmiset voivat selittää ymmärrettävällä tavalla maailmaa toisilleen. Tällaisessa suurten kertomusten kuoleman vaiheessa taiteilijat etsivät eheyttä yhteisten suurten myyttien kautta. Myyttiä käytetään yhtäläisyyksien selventämiseksi antiikin ja nykytodellisuuden kokemuksen välillä.⁶¹

Kreikkalaisessa mytologiassa oli laaja eepisen runouden pohja, jossa kuvattiin ihmisten ja jumalten kanssakäymistä sekä mytologiassa esiintyi myös erilaisia myyttisiä esineitä. 1700–ja 1800-luvulla monet tutkijat näkivät myytin päävälineenä kreikkalaisten uskonnon ideoiden ilmaisuun, joten tutkimus oli jumalten edustuksen tutkimista mytologiassa. 1800-luvulla suunta taas alkoi kääntyä rituaalien ja kulttien tutkimukseen. Myytteihin ja rituaaleihin keskittynyt

⁵⁹ Durkheim 1971, 375

⁶⁰ Simonsuuri 2002, 25.

⁶¹ Simonsuuri 2002, 19, 24–25, 240–241.

tutkimussuunta antoi myyteille uutta painoarvoa, kun esitettiin argumentti, että rituaalit peilasivat tai tulkitsivat myyttejä. Kyse ei ole binäärisestä valinnasta, vaan voidaan sallia osan myyteistä olevan uskonnollisia ja osan rituaaleihin liittyviä. Jumalista kertova runous oli erittäin yleistä Kreikassa; pyhien kirjoitusten puute ei kuitenkaan tarkoittanut, että pyhiä asioita käsitteleviä kirjoituksia ei ollut olemassa. Hesiodoksen *Jumalten synty* sekä Homeroksen nimiin laitetut *Homeeriset hymnit* olivat konkreettisimpia esimerkkejä tästä kirjoitusten luokasta. Myytit olivat perustavanlaatuisesti tärkeitä kreikkalaisille riippumatta siitä, resitoitiinko niitä rituaalien aikana tai heijastuivatko myytit rituaaleihin millään tapaa. Ennakkokäsitykset myyttien ja rituaalien suhteesta ovat pimittäneet näiden kahden alueen välistä suhdetta.⁶² Klassinen mytologia koostuu tarinoista, mutta se sisältää myös maailman historioineen ja maantieteineen sekä suhteineen, sääntöineen ja narratiivin sääntöineen.⁶³ Myyttien edustus runoudessa muotoili ja vaikutti kreikkalaisten käsitystä jumalista eikä tätä käsitystä voi erottaa uskonnosta. Kreikkalaisille jumalat olivat toiminnallisia, joten jumalille oli temppeleitä ja alttareita ja näille uhrattiin ja annettiin lahjoja.⁶⁴

2.4.1 Uskonto pelien rakennusaineena

Pelitutkija Rabia Gregoryn mukaan peleissä keskiaikaisesta uskonnosta lainattu kuvasto toimii usein maailmanrakennuksen infrastruktuurina. Tarkan keskiajan mallinnuksen sijaan pelit sekoittavat asuja, aseita ja kulttuuriperinteitä eri paikoista ja ajoista luodakseen erilaisia, mutta tunnistettavia maailmoja. Esimerkiksi fantasiapeleissä vastaan kävelevä luuranko tai sarvekas pikkupiru ovat kumpikin keskiaikaisesta kuvastosta lainattuja kuoleman ja paholaisen kuvia jotka myös merkitsevät samalla pelaajalle vihamielistä hahmoa. Samalla tavalla goottilaisesta arkkitehtuurista lainatut lasimaalaukset, holvikatot, virtuaalisen maailman jumaluuksille omistetut laivat ja kynttilät tuovat mieleen uskonnollisen tilan. Nämä lainat keskiaikaisesta uskonnosta eivät ole sattumanvaraisia ja merkityksettämiä. Gregoryn mukaan fantasiaroolipeleissä uuskeskiaikaisen uskonnon tarkoitus on ohjata pelaajaa hänen osallistuessaan maailman narratiiviin. Koska pelisuunnittelijoiden luomat uskonnot on mallinnettu

⁶² Parker 2011, 20–23.

⁶³ Hansen 2004, xiii.

⁶⁴ Graf 1996, 101.

historiallisten artifaktien ja uskonnonharjoituksen mukaan, voidaan niitä tutkia samaan tapaan kuin niiden keskiaikaisia perikuvia. Täten vaikka pelaajat vain leikkivät uskontoa tai jättivät sen kokonaan huomiotta, pelaajien teot näissä uuskeskiaikaisissa peleissä liittyvät niihin keskiaikaisiin uskomuksiin joita ne jäljittelevät. Uuskeskiaikaiset uskonnot eivät ole ainoastaan kopioita, vaan ne myös heijastavat nykyaikaisia arvoja ja ohjaavat pelaajaa pelimaailmoihin ja niiden sisällä.⁶⁵

Useimmat populaarikulttuurin luomukset luottavat intertekstuaalisuuteen merkitysten luomisessa. Tietyissä genreissä, esimerkiksi fantasiassa ja fiktiossa, tätä käytetään aktiivisesti luomaan tiheää tekstiä⁶⁶. Fantasiapeli tiheänä tekstinä ammentaa joukosta lähteitä fantasian esiin tuomisessa, syvyyden luomisessa pelimaailmaan ja pelaajien tiedon hyödyntämisessä. Myytit ja myyttisyys ovat läsnä näkyvimpänä narratiivissa, mutta niillä on myös rakenteellinen funktio; pelimaailman kokemuksen muokkaamisena, sen ajallisuutena ja ovat läsnä myös tyylissä, merkityksissä ja retoriikassa. Jotkut fantasiapelien myyttiset aspektit liittyvät klassisiin myytteihin, toiset taas enemmän nykyaikaisempiin myytteihin fantasiaretoriikan kautta ja osa sivuaa populaarikulttuuria tai toisia videopelejä. Fiktionaaliset maailmat ovat yleisiä fantasiagenressä ja nämä kuvitteelliset maailmat luovat pohjapiirrustuksen, jota muut voivat laajentaa. Nämä fantasiamaailmat käyttävät laajasti eri mediamuotojen ja tekstien lisäksi hyödykseen myös rakenteita, jotka on johdettu olemassa olevista myyttisistä kosmologioista ja seuraavat maailmanrakennuksessaan näitä mytologioita. Myytti on olennainen maailmankatsomukselle selitystä tai allegoriaa tarjoavana narratiivin muotona huolimatta siitä onko tämä maailma tarkoitettu käsitettäväksi oikeana vai kuvitteellisena. Myyttijärjestelmien ontologisena keskuksena toimii tietynlainen kosmologia, joka edustaa niitä voimia jotka vaikuttavat ihmisiin; nämä voivat olla vierasperäisiä tai yliluonnollisia ja toimittavat tärkeitä rooleja siinä miten maailma on rakennettu ja tehty ymmärrettäväksi. Kosmologisten voimien lisäksi myyttien ja myyttipohjaisten tekstien piirteenä on kuvitteellisen maaston luominen, joka joko risteää oikean maailman kanssa tai sekoittaa tunnistettavia ja tuntemattomia maantieteellisiä piirteitä. Monet näistä myyttisistä maailmoista ulottuvat yksittäisen tarinan yli tarjoten pohjan monelle

⁶⁵ Gregory 2014, 137–138.

⁶⁶ Tiheä teksti on täynnä viittauksia, vastaavuuksia ja alluusioita. Kaveney 2005, 4–6.

yhteenliittyneelle tarinalle.⁶⁷ Videopelit lähestyvät menneisyyttä omilla ehdoillaan, muuntaen ja valaen uudelleen historiallista tietoa mahtumaan interaktiivisen median tarpeisiin. Tutkimalla sitä miten videopelit leikkivät keskiajalla, voimme saada uusia näkökantoja siihen, miten yhteiskunta käsittää tietyt historialliset ajanjaksot. Vielä tärkeämpänä voimme löytää viitteitä siitä, miten nämä käsitykset voivat muuttua tulevaisuudessa.⁶⁸

Oblivionin lisäksi Elder Scrolls–sarjan viidennettä osaa, *Skyrimiä* (2011) on tutkittu myös uskonnon ja uskonnon näkökulmasta. Julian Wolterinkin mukaan Skyrimin pelimaailma koetaan keskiaikaiseksi strategisesti asetettujen autenttisten kuvausten takia, jotka perehdyttävät pelaajat pelin fiktiiviseen miljööseen sekä varmistavat sulavan pelikokemuksen. Skyrimin digitaalinen keskiaikainen maailma voidaan tulkita sekoitukseksi pimeää keskiaikaa ja viikinkiajan skandinaviaa. Wolterinkin mukaan Skyrim käyttää historiallista kuvastoa sen maisemassa luodakseen keskiaikaisen ilmapiirin. Skyrim sijoittuu 200 vuotta Oblivionin tapahtumien jälkeen sisällissotaan, jota käydään uskonnollisin motiivein. Skyrimin tarina sisältää Wolterinkin mukaan monia historiallisia viittauksia esimerkiksi viikinkiaikaan, Beowulfiin ja käsityksiin Rooman valtakunnan tuhosta. Wolterinkin mukaan pelin Septim-valtakunta perustuu suoraan antiikin Roomaan. Hän perustaa tämän hahmojen latinankaltaisiin nimiin, ja sanan ”imperial” käyttöön sekä sotilaiden ulkonäköön.⁶⁹

Visuaalisen esityksen lisäksi peleissä käytetään myös äänellistä ja kirjallista esitystä. Grant Tavinorin mukaan Oblivion on myös hyvä esimerkki tästä sen käyttäessä paljon tekstiä valikoiden ja tekstitysten lisäksi myös kirjoja pelin sisällä joista pelaaja voi lukea lisää tietoja pelin fiktiivisestä maailmasta. Oblivionissa esiintyy kirjoja, kääreitä ja muistiinpanoja jotka ovat osa pelin maailmaa. Osa näistä sisältää tehtäville relevantteja tietoja, mutta pelattavuus ei riipu tekstien lukemisesta tai ymmärtämisestä; tärkeät tiedot on saatavissa pelkällä napinpainalluksella. Tekstit lisäävät pelimaailman syvyyttä ja näiden yksityiskohtien tutkiminen antaa paljon kokemuksia ja oppia pelimaailmasta sekä sisältää suuren määrän sisäpiirin vitsejä, mutta lukeminen ei ole usein pakollista tavoitteiden saavuttamiseksi.⁷⁰

⁶⁷ Krzywinska 2008, 123–125

⁶⁸ Wolterink 2017, 23–24.

⁶⁹ Wolterink 2016, 16–17, 21.

⁷⁰ Tavinor 2009, 76–78.

Kirjallisuus–ja pelitutkija Harry J. Brown käyttää Oblivionia yhtenä aiheena kirjassaan *Video Games and Education* (2008). Brownin mukaan pelikriitikot ovat ylistäneet tapoja, joilla roolipelit ovat integroineet monimutkaisia mytologioita parantaakseen immersiota virtuaalimaailmoihinsa. Hänen mukaansa fantasiapelit ovat simuloineet kulttuurista miljöötä strategiapelejä onnistuneemmin. Strategiapeleissä uskonto toimii valloitetujen alueiden rauhoituskeinona, siinä missä fantasiapelit tähtäävät simuloimaan henkistä tietoisuutta sekä eri uskonnollisten ryhmien välisiä suhteita. Brown väittää myös, että vaikka Oblivionin temppelit muistuttavatkin roomalaisia kirkkoja, ei pelimaailmassa löydetä viittauksia pyhiin kirjoituksiin tai tunnistettavaa kristillistä ikonografiaa.⁷¹ Brownin näkökulmassa on keskeisiä ajatuksia videopeleistä ja myyteistä tämän tutkielman kannalta, mutta Brown tuntuu keskittyvän vain uskontoon kristilliseltä kannalta ja samalla sivuuttaa suuren osan pelin muihin uskontoihin viittaavasta sisällöstä. Tästä näkökulmien laajentamisesta tässä tutkielmassa myös on kyse.

3. Antiikista Cyrodiiliin – pelin analyysi

Tässä luvussa aiheena on Oblivionin tarina, hahmot, pelin jumalten eli daedraprinssien palvonta sekä pelin uskontojen tilalliset asetelmat. Jäsennän näitä aiemmin esitellyn *mythos*, *ethos* ja *topos*–analyysimallin kautta. Kaikkia kolmea luokkaa avaen pelin daedrajumalten, tarinan ja pelimaailman kautta. Pelimaailmasta saadut havainnot ovat muodostettu niin pelin tapahtumista kuin aiemmin mainitusta pelin sisäisestä kirjallisuudesta. Tekstit vaihtelevat vaihtelevat historiakirjoista tutkijoiden näkemyksiin pelimaailman jumalista aina myös pelin sisäiseen mytologiaan viittaviin kirjoihin.

Mythos–luvussa tarkastelen pelissä esiintyviä voimakkaita jumalhahmoja eli erityisiä daedraprinssijä, pelin tarinoita ja pelistä löytyviä taikaesineitä. Daedraprinssijä käsitellään niin jumaliin liitetyn mytologian kuin pelin tapahtumienkin kautta. Näitä tapahtumia kuljettavat eteenpäin pelissä suoritettavat tehtävät. Tässä tutkielmassa näitä tehtäviä edustavat niin pelin suurten juonikuvioiden tarinatehtävät kuin myös lyhyemmät sivutehtävät. Keskeistä

⁷¹ Brown 2008, 108–109.

daedroille suunnattujen tehtävien suorittamisessa on pelissä esiintyvä uhraus-tarinamekaniikka, jota tarkastelen *ethos*-luvussa. Jumalille uhrattavat asiat ilmentävät jumalia itsessään tietyllä tavalla ja itse uhraus ja sen suorittaminen ovat vaihtelevan monimutkaisia suorituksia pelin sisällä. *Topos*-luvussa taas analysoin pelissä esiintyviä daedraprinssien pyhättöjä, niiden asettelua pelissä sekä pyhätöissä olevia jumalten patsaita. Pelissä ilmenee daedrakulttien lisäksi myös toinen, Yhdeksän Pyhän uskonto, jonka sijoittelu pelimaailmaan suhteessa daedrakultteihin heijastelee antiikin Kreikan uskonnollista kenttää Rooman vallan aikana.

3.1 Antiikin kreikkalaisten uskonto

Kreikkalainen uskontojärjestelmä oli ”juurtunut”⁷², se ei ollut kyseenalaistettava asia niille, jotka sen parissa elivät. Kreikkalaiset osasivat erottaa *eusebeian* jumalten tahdon mukaisen käytöksen, *asebeian* eli sen vastakohdan ja taikauskoisen *deisidaimonian* toisistaan.⁷³ Vaikka kreikkalaisten jumalat toisinaan rankaisivat ihmisten epäoikeudenmukaista käytöstä, jumalilta ei saatu käyttäytymissäännöstöjä. Kreikkalainen pieteetti oli jumalten kunnioittamista uhrilahjoilla oikeissa tilaisuuksissa. Kreikkalaisille oli järkevää kunnioittaa jumalia, jotka auttoivat ihmisiä ja siksi pieteetti oli järjen asia.⁷⁴ Antiikin aikainen palvonta oli vähemmän uskon, kuin konkreettisiin tekoihin painottuvaa. Tekoja, esimerkiksi erilaisia uhrauksia ja juhlia toistettiin samaan tapaan kuin puutarhaa kasteltiin sen kasvun varmistamiseksi.⁷⁵

Antiikintutkimuksessa kultti-käsite on yleinen, mutta sitä käytetään myös uskonto-sanan synonyymina tai sen sijaan. Tämä johtuu siitä, että sanavalinnalla halutaan tehdä erotus kristilliseen uskonnon käsitteeseen, jossa siihen sisältyy myös uskon käsite. Antiikin uskontojen kontekstissa kultti-käsitteeseen liitetään rituaalit ja olettaamus uskomusjärjestelmästä, jossa on auktoriteetilla varustettuja jumalia.⁷⁶ Kreikkalaisen uskonnon erityispiirre on se, että siinä ei ollut pysyvien perinteiden pappisluokkaa tai omia muuttumattomia pyhiä tekstejä esimerkiksi verrattuna Veda-kirjoihin, jumalallista ilmoitusta ei saatu pyhistä kirjoista. Papit

⁷² ”embedded”

⁷³ Gordon 2006, 21.

⁷⁴ Mikalson 2005, 24–25.

⁷⁵ Larson 2007, 1.

⁷⁶ Christensen 2009, 20–22.

oli kiinnitetty tiettyyn jumaluuteen eikä ollut olemassa ”geneeristä pappia”, vaan esimerkiksi tällainen oli Artemiksen pappi Pathran kaupungissa. Moderneista uskonnoista poiketen, joissa rituaaleja saavat suorittaa vain vihityt papit, kreikkalaisessa uskonnossa kuka vain sai suorittaa tärkeimpiä rituaaleja, esimerkiksi uhrauksen tai libaation.⁷⁷ Pappien ja papittarien tärkein tehtävä oli katsoa pyhättöjensä perään, ei johtaa rellestäviä joukkioita.⁷⁸

Kreikkalaisten uskonto ei tarjonnut pelastusta kuoleman jälkeen vaan apua ”tässä ja nyt”.⁷⁹ Kreikkalaisen uskonnon kehityksessä 800-luvulla eaa. monet kulttien keskukset olivat avoimia paikkoja alttareineen, jotka toimivat uhraamisen ja yhteisten aterioiden ympärillä ilman merkittävää arkkitehtuuria. Vasta järjestäytyneemmän palvonnan kasvu johti temppelien rakennuttamiseen, joka taas johti näiden paikkojen merkityksen kasvuun pelkän alueellisen merkittävyyden yli. Arkaaisilla ja klassisella kaudella⁸⁰ kreikkalaisten uskonto oli maallisesti suuntautunut ja huomio kiinnittyi senhetkiseen elämään.⁸¹

Kreikkalaisen jumalan selkeä persoonallisuus koostui neljästä eri tekijästä; paikallisesta kultista, jumalan nimestä, tästä nimetystä jumalasta kertovista myyteistä ja ikonografiasta, erityisesti kulttikuvasta.⁸² Kultti on kuitenkin vain yksi näkökulma jumalten luonteeseen. Kreikkalaiset kultit eivät aina paljastaneet täyttä kuvaa jumalasta, aivan kuten runolliset kuvaukset jättivät pois paljon sitä mikä oli tarpeellista jumalan täyteen ymmärtämiseen. Jokaisen kultin yksityiskohdat vaihtelivat palvotun jumalan ja myös muuttuvien paikallisten tekijöiden mukaan. Näihin kuuluvat muiden jumalten roolit paikallisessa jumalkuvastossa, kulttien manipulointi poliittisen tai sosiaalisen hyödyn vuoksi ja historiallisten tapahtumien voima.⁸³

3.2 Mythos ja jumalat

Tässä luvussa aiheena on sekä kreikkalainen että Oblivionin **mythos**, eli sen hahmot, tarina ja esineet. Hahmoina tässä tapauksessa käsitellään pääosin pelistä

⁷⁷ Burkert 1985, 119; Budin 2004, 287.

⁷⁸ Parker 2011, 249.

⁷⁹ Price 2006, 3.

⁸⁰ Antiikin kreikan aika voidaan jakaa arkaaiseen (800–500 eaa.), klassiseen (500–323 eaa.) ja hellenistiseen (323–31 eaa.) aikakauteen. Sienkewicz 2007, 103, 215, 414, 955–957.

⁸¹ Makrides 2009, 20, 28.

⁸² Burkert 1985, 119.

⁸³ Larson 2007, 1–2.

löytyviä daedaprinssejä, pelin sisäisessä mytologiassa ja pelimaailmassa ilmeneviä jumalhahmoja. Tiedot daedaprinsseistä ovat peräisin niin pelin tapahtumista kuin pelin sisäisestä kirjallisuudesta.

3.2.1 Kreikkalaiset jumalat

“Now when the twelfth morning thereafter had come, then into Olympus came the gods who are for ever, all in one company, and Zeus led the way.”

—Homeros.⁸⁴

“So saying, the goddess, flashing-eyed Athena, departed to Olympus, where, they say, is the abode of the gods that stands fast forever. Neither is it shaken by winds nor ever wet with rain, nor does snow fall upon it, but the air”

—Homeros.⁸⁵

Lyhyt määrittely kreikkalaisille jumalille on, että jumalat olivat kuin kuolevaisia, mutta ilman näiden rajoituksia. Kreikkalaisilla oli n. 700 eaa. eteenpäin vakiintuneet kaksitoista olymposlaista jumalaa.⁸⁶ Robert Hansenin mukaan kreikkalaiset olivat yleisesti samaa mieltä että olymposlaisia jumalia oli nimenomaan kaksitoista, mutta eivät siitä ketkä kaksitoista tähän joukkoon laskettiin.⁸⁷ Walter Burkertin mukaan Vähä–Aasiassa tunnettiin pitkään kahdentoista jumalan ryhmä, jonka mukaan kreikkalaiset taas järjestivät omat tärkeimmät jumalansa. Nämä samat jumalat ovat myös kaiverrettuina Parthenonin friisiin ja tästä katsottuna niitä voidaan Walter Burkertin mukaan pitää



Kuva 3. Osa Parthenonin friisistä British Museumissa. Kuva itse ottamani vierailulla British Museumissa.

⁸⁴ Homeros 1924, 1.493–4.

⁸⁵ Homeros 1919, 6.40–45.

⁸⁶ Parker 2011, 65, 71.

⁸⁷ Hansen 2005, 250.

kreikkalaisten jumalina. Nämä jumalat ovat Zeus, Hera, Poseidon, Athene, Apollo, Artemis, Afrodite, Hermes, Demeter, Dionysos, Hefaistos ja Ares.⁸⁸ Zeus on jumalten kuningas ja taivaan jumala, Hera avioliiton tai naimisiinmenon jumalatar, Ares sodan jumala ja Poseidon meren ja maanjäristysten jumala. Demeter on viljan ja hedelmällisyyden jumalatar, Afrodite seksin jumalatar, Artemis metsästyksen jumalatar, Dionysos viinin ja hulluuden jumala ja Apollo lain, järjestyksen, musiikin ja kirjallisuuden jumala. Hestia oli maan jumalatar, Hermes jumalten viestinvälittäjä ja matkustajien jumala, Hefaistos on seppien ja myös tiettyssä mielessä tulen jumala. Athene taas oli Ateenan suojelija ja myös sodan jumalatar.⁸⁹ Olymposlaiset jumalat asuivat Olymposvuorella ja joskus jumalten sanottiin myös asuvan taivaissa. Jumalilla oli myös maan päällä omia pyhättöjään, joissa he joskus vierailivat.⁹⁰

Toisaalta tutkimuksessakaan kreikkalaisten jumalten määrä ei ole aina vakio; esimerkiksi Stephanie Budin listaa kolmetoista kreikkalaista jumalaa, lisäten Burkertin joukkoon myös Hestian.⁹¹ Jumalten ja kuolevaisten lisäksi maailmassa oli kolmas ryhmä, heerokset. Heeroksen termillä oli tekninen ulottuvuus kreikkalaisessa uskonnossa ja esimerkiksi heeros ei ollut yhtä voimakas kuin jumala. Heerokset kuitenkin olivat lähempänä jumalia kuin ihmiset. Yleisesti heeros käsitettiin kuolevaisena, joka oli kuollut ja kulttipaikkana toimi hauta. Kuitenkin monenlaisia vähäisempiä yliluonnollisia hahmoja sulautui heerosten luokkaan ja esimerkiksi Herakleen tapauksessa jumalan ja heeroksen ero saattoi olla epävarma.⁹² Heraklesta kuitenkin myös palvottiin jumalana antiikin aikaan esimerkiksi Herodotuksen mukaan.⁹³ Herakles myös korotettiin jumalaksi Homeroksen kirjoituksissa.⁹⁴

Mytologiassa kreikkalaiset luottivat Hesioduksen ja Homeroksen runouteen ja kreikkalaisten henkinen yhtenäisyys pohjasi tähän runouteen. Jumalista liikkui eepistä runoutta suullisessa perinteessä jo ennen Homeroksen *Iliaa* ja *Odyssiaa*, mutta Homeros oli se, joka kokosi myytit kirjalliseen muotoon. *Ilia* ja *Odyssia* kertovat jumalten ja ihmisten vuorovaikutuksesta keskenään, narratiivi on kaksitasoista; ihmisten ja jumalten toimet vaikuttavat toisiinsa. Jumalat ovat

⁸⁸ Burkert 1985, 125–169.

⁸⁹ Burkert 1985, 139–40; Budin 2004, 257; Dowden 2007, 46.

⁹⁰ Homeros 1919, 6.42; Hansen 2004, 22, 43.

⁹¹ Budin 2004, 244–284.

⁹² Parker 1991, 308. Smart 2005, 239.

⁹³ Herodotus 1920, 2.44.

⁹⁴ Homeros 1919, 11.600–605.

sivustakatsojia, mutta sekaantuvat asioihin silloin kun heidän etunsa ovat linjalla. Hesiodoksen eepinen runoelma *Jumalten synty* taas selitti Zeuksen ja olymposlaisten jumalten valtaannousun. Homeroksen ja Hesiodoksen kirjoituksen ovat myös todiste siitä, että oli olemassa panhelleenista oppia jumalista ja sankareista paikallisten esiintymien rinnalla.⁹⁵ Kreikkalaisille myytti oli selitysmalli asioissa, jotka koskettivat pyhiä asioita ja uskontoa. Myytitkin olivat kuitenkin jossain määrin avoimia, sillä myyttien syntyprosessi oli käynnissä koko antiikin kreikkalaisten historian ajan. Antiikin ajan historioitsija Herodotus huomioi Homeroksen ja Hesiodoksen opettaneen kreikkalaisille jumalten alkuperän, nimet, funktiot ja ulkonäön⁹⁶. Homeroksen ja Hesiodoksen rooli runoilijoina oli myös siistiä kreikkalaisen taruston kaaosta.⁹⁷ Antiikin kreikkalaisessa runoudessa ihmistä ei voitu määritellä ilman vertailua jumalalliseen. Homeroksesta eteenpäin kreikkalaisessa kirjallisuudessa oli pyrkimys pitää tasapainossa ihmisten ja jumalten välimatka sekä käsitys ihmisen kyvystä emuloida jumalia.⁹⁸ Antiikin ajan lähteistä on selvästi nähtävissä se, että jumalat ovat keskuudessaan jakautuneet ja jumaluuksien välillä on tietty rajanveto. Esimerkiksi Apollon ja Hermeksen funktiot olivat selkeästi eroteltu toisistaan. Toisena esimerkkinä jumalatar Artemikselle ei ”suotu” sodankäynnin toimia. Rajanveto ei rajoitu pelkästään funktioihin vaan se saattoi myös olla tilallista; Zeus hallitsi taivaita, Poseidon meriä ja Haades manalaa. Kreikkalaisessa käsityksessä yksittäisillä jumalilla oli rajattu kokoelma funktioita, mutta nämä funktiot eivät olleet minkään tietyn asian alle järjestäytyneitä, vaan sarjana erillisiä kompetensseja.⁹⁹ Jumalten rooleja myös käytettiin hyödyksi epiikassa; Iliassa Afrodite haavoittuu kun hän yrittää osallistua taisteluun, sotaa ilmentävä Ares on muiden jumalten halveksuma ja Apollo kieltäytyy taistelusta vedoten ylivertaiseen mentaliteettiinsa.¹⁰⁰

Toinen rajanveto joka jumalten välille voidaan tehdä, on jako ktoonisiin eli maanalaisiin ja ouraanisiin eli taivaallisiin. Tämä jako voidaan parhaiten käsittää jumalten funktioiden kautta. Esimerkiksi jumalat joiden funktio liittyi maan yläpuoliseen toimintaan ja eläviin, olivat taivaallisia. Jos funktio taas liittyi maaperään, vaikkapa maanviljelyyn, tai kuolleisiin oli jumala ktooninen. Jako ei

⁹⁵ Burkert 1985, 120–121; Hard 2004, 21; Makrides 2009, 20.

⁹⁶ Herodotus 2.53.

⁹⁷ Finley 1985, xix.

⁹⁸ Easterling 1985, 42–43.

⁹⁹ Parker 2011, 85–86.

¹⁰⁰ Homeros 1924, 5.428, 21.461–467; Dowden 2007, 46.

kuitenkaan ollut aina absoluuttinen, sillä esimerkiksi Hermes oli olymposlainen, eli yleisesti taivaalliseksi mielletty, jumala mutta Hermes myös kuljetti kuolleiden sieluja manalaan. Ktoonisuus ei aina merkinnyt vain maanalaista sijaintina, vaan myös jumalan aktiviteetteja. Esimerkiksi maanviljelyyn vaikuttavat jumalat, kuten Demeter saatettiin liittää ktoonisuuteen. Täten vaikka jakolinjan voisi katsoa olevan tärkeä osa jumalten käsittelyä, ei jumalten maailma hajoa silti kahteen erilliseen osaan. Jumalat olivat taivaallisia ja maanalaisia, mutta myös paljon muuta. Käsitys täysin polarisoidusta jumalallisesta maailmasta on vääristynyt.¹⁰¹ Monitulkintaisuus oli luontaista kreikkalaisten uskonnolliselle ajattelulle ja toiminnalle; jumalat saattoivat olla järjestyksen tai epäjärjestyksen voimia. Jotkut jumalat olivat myötämielisiä kuolevaisia kohtaan, toiset neutraaleja tai jopa vihamielisiä.¹⁰²

Kreikkalaisia jumalia voi Robert Parkerin mukaan analysoida myös mallilla, jonka mukaan jumalat ovat aktiivisia selvästi omilla alueillaan, mutta niiden ollessa limittäisiä, voidaan huomata vaikutusalueiden olevan erilaisia niiden ilmenemisessä. Jos kaksi jumalaa jakaa funktion, se funktio ilmenee eri tavoilla.¹⁰³ Jumalilla oli kolme ominaisuutta, jotka määrittävät jumalallisuuden ja erottavat jumalat kuolevaisista: kuolemattomuus, jumalalliset voimat sekä antropomorfismi. Jumalten antropomorfinen kuvaus ei kuitenkaan rajoittanut jumalia ihmisiksi. Jumalten ja ihmisten välillä oli aina erilaisuuden ja välimatkan tuntu sekä ajatus siitä, että jumalan täysi ilmestys oikeassa muodossaan oli liikaa kuolevaiselle kestettäväksi. Kuolemattomuus ja jumalalliset voimat liittyivät syyn ja seurauksen kautta yhteen, sillä jos jumalat olisivat kuolevaisia, olisivat heidän voimansa myös rajallisia ja täten he eivät olisi jumalia. Paradoksaalisesti jumalat kuvattiin usein niin kuin heidän olisi pitänyt esitellä yliluonnollisia voimiaan todistaakseen jumaluutensa. Vaikka jumalat olivat usein erottamattomia ihmisistä ulkonäöltään, löytyy myyteistä kuvauksia, joissa ulkoinen samankaltaisuus oli kuitenkin petollista. Jumalat saattoivat myös ottaa eläimen muodon tai esimerkiksi valemuodon. Jumalalliset voimat eivät yleensä manifestoituneet yhteenotoissa jumalten välillä, vaan jumalten ja kuolevaisten välisessä kanssakäymisessä. Jumalat näyttivät yliluonnollisia voimiaan näkyjen, ihmeiden, palkintojen, rangaistusten, luonnonjärjestykseen ja ihmisten asioihin puuttumisen kautta.¹⁰⁴

¹⁰¹ Mikalson 2005, 38; Parker 2011, 80–81; Deacy 2015, 365.

¹⁰² Finley 1985, xix; Larson 2007, 1.

¹⁰³ Parker 2011, 88.

¹⁰⁴ Easterling 1985, 47; Henrichs 2010, 29–33, 36.

Jumalat olivat myös verrattavissa ihmisiin tunteissa, haluissa ja sosiaalisessa elämässään.¹⁰⁵ Jumalat eivät ehkä antaneet elämää, mutta pystyivät ottamaan sen pois. Jumalat saattoivat kuitenkin tehdä suosikeistaan kuolemattomia, esimerkiksi Zeus teki Herakleesta kuolemattoman. Kreikkalaisessa uskonnossa ei esiinny paholaista, mutta jokaisella jumalalla on myös pimeä ja vaarallinen puolensa. Esimerkiksi jumalattaret Athena ja Hera haluavat tuhota Troijan kaupungin ja parantajajumala Apollo tappaa Nioben lapset¹⁰⁶. Jumalat ja ihmiset olivat epätasa-arvoisessa suhteessa, sillä ihmiset tarvitsivat jumalia ja uhrasivat jumalille vastavuoroisten palvelusten toivossa. Siihen ei voinut aina luottaa, sillä jumalat saattoivat aina kieltäytyä ilman syytä. Jumalat olivat persoonia, eivät abstraktioita tai konsepteja. Jumalat eivät kuitenkaan olleet ainoastaan hengellisiä, vaan ihmismäisiä yksityiskohtiin asti. Jumalten tietämys oli suurempi kuin ihmisten, jumalat tekivät kauaskantoisia suunnitelmia, mutta eivät kuitenkaan olleet kaikkietäviä. Jumalat pystyivät matkustamaan valtavia matkoja, mutta eivät olleet omnipresentteja. Jumalat myös ilmaisivat tunteitaan: jumalat kärsivät menetyksistään, täytyivät raivosta tai saattoivat puhjeta nauruun.¹⁰⁷ Kreikkalaiset myös itse pitivät jumaliaan antropomorfisuudesta huolimatta ihmisiä ylempinä näiden kuolemattomuuden, voimien ja tietojen valossa. Ihmisten oli tarkoitus kunnioittaa jumalia ja jumalat olivat osa maailmaa, eivätkä ehdottomasti transsendetteja.¹⁰⁸ Jumalten kuvaus ulottui myös materiaaliseen, sillä suuren mittakaavan veistoksia alkoi esiintyä n. kuudennella vuosisadalla ennen ajanlaskun alkua. Koska patsaat näyttivät ihmisiltä ulkomuodoltaan, oli kehitettävä ikonografisia piirteitä joista jumalat voi tunnistaa. Zeus kantoi salamaa, Artemis jousta, Apollo lyyraa, Hera valtikkaa, Athenella oli kilpi ja kypärä ja Hermeksellä siivekkäät kengät. Jumalten kuvauksessa heillä oli myös tunnuseläimiä tai -kasveja: Athenen eläin oli pöllö ja kasvi oliivipuu.¹⁰⁹

¹⁰⁵ Hard 2004, 81.

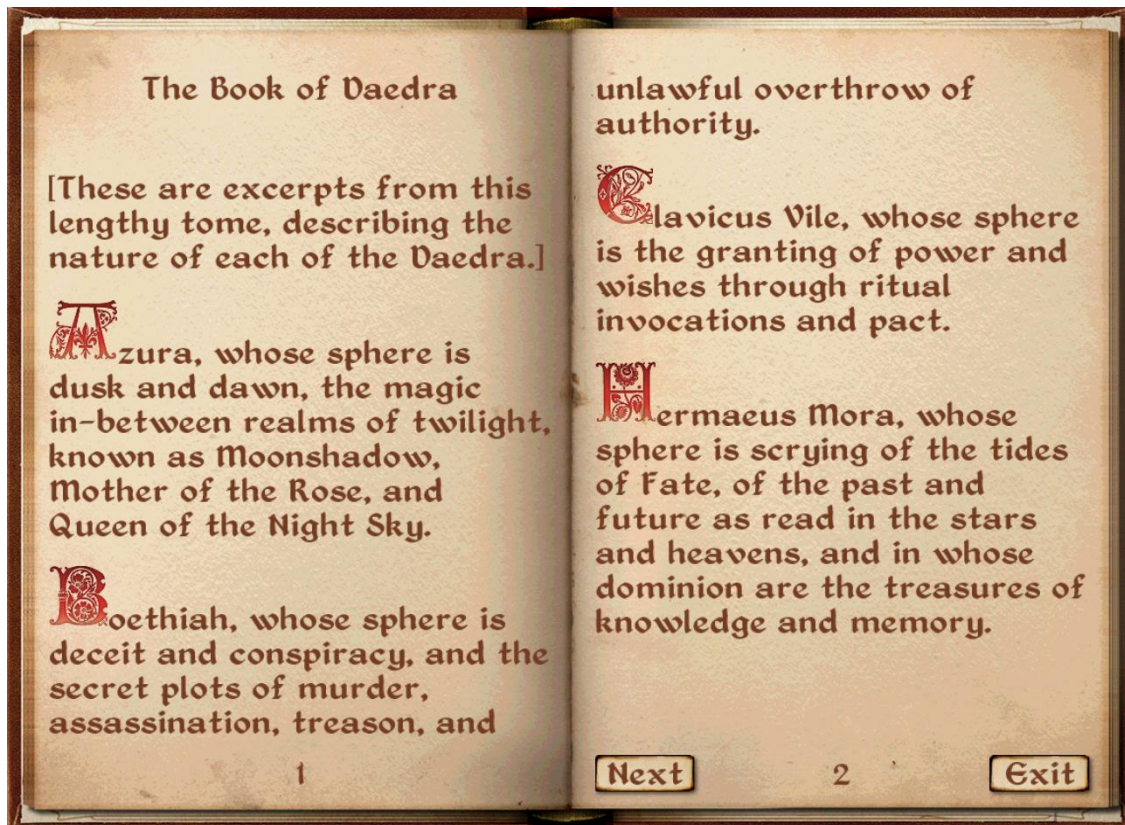
¹⁰⁶ Homeros 1924, 24.600–610.

¹⁰⁷ Burkert 1985, 182–189; Budin 2004, 302.

¹⁰⁸ Markides 2009, 30.

¹⁰⁹ Burkert 1985, 124.

3.2.2 Daedraprinssit



Kuva 4. Pelin sisäinen kirja *The Book of Daedra*. Kuvakaappaus pelistä.

Pelistä löydettävässä kirjassa *On Oblivion*issa daedroja kuvaillaan sekavaksi joukoksi, joita on mahdoton kategorisoida kokonaisuudessaan, paitsi suunnattoman voimakkuuden ja mieltymyksen äärimmäisyyksien kautta. Tässä tutkielmani kappaleessa on kyse siitä, mikä tekee daedraprinssin, miten daedraprinssit kuvataan ja millaisia daedraprinssit ovat.

Pelissä esiintyvää kirjallisuutta on monenlaista vaihdellen kirjoitusasusta päätellen pelimaailman oppineiden näkemyksistä eri pelimaailman uskontojen edustajien kirjoituksiin. Osa kirjoista on myös suoraan tarinallisemmassa muodossa. Esimerkiksi *Myths of Sheogorath*–kirja on nimensä ja sisältönsä puolesta tarinoita pelin sisältä. Samoista aiheista puhuvissa kirjoissa on usein ristiriitaisuuksia ja toisistaan eroavia tietoja ja esimerkiksi daedraprinssistä voi löytää toisistaan eroavia listoja, nimiä ja lisänimiä. Kreikkalaisen uskonnon tapaan Oblivionin maailmassa ei ole pyhien kirjojen kaanonit tai yksittäistä pyhää kirjaa, josta jumalallinen ilmoitus voitaisiin löytää.

Ensimmäisiä havaintoja pelimaailman kirjojen perusteella daedroista on se, että pelikirjoissa daedraprinssien listat eivät ole täysin yhdenmukaisia: *On Oblivion* listaa 15 daedraa, kun taas *The Book of Daedra* listaa 16. Listat eivät

myöskään ole keskenään täysin yhdenmukaiset, sillä *On Oblivion* ei listaa Hircineä ja Meridiaa sekään lisää Jygglagin. Daedrat eivät ole pelissä yhtenäinen joukko, vaan tästäkin joukosta voidaan löytää sisäisiä jakolinjoja. Esimerkiksi kirjassa *Darkest Darkness* lasketaan hyviksi daedroiksi Boethiah, Azura ja Mephala ja pahoiksi daedroiksi taas Mehrunes Dagon, Malacath, Sheogorath ja Molag Bal. *On Oblivion*issa taas sanotaan, että Mehrunes Dagon, Molag Bal, Peryite, Boethiah ja Vaermina ovat kaikkein pirullisimpia¹¹⁰ daedroja, heidän vaikutusalueensa ollessa luonteeltaan tuhoisia. Kirjoittaja lisää, että muutkin daedrat voivat olla yhtä vaarallisia, mutta harvoin yhtä tarkoituksellinen tuhoisia kuin edellä mainitut. Näiden daedrojen tuhoisuus taas ilmenee eri tavoilla. Mehrunes Dagonin sanotaan suosivan luonnonmullistuksia, Molag Balin taas toisten Daedrojen käyttämistä, Boethiahin kuolevaisten soturien käyttämistä, Peryiten kulkutauteja ja Vaerminan kidutusta.

Daedraprinseistä on nimien lisäksi listattu myös jumalten vaikutusalueita. Azuran alue on auringonlasku ja –nousu ja iltahämärän piirien taika. Boethiahin alue on petturuus, salaliitto, salamurhat, petturuus ja vallan kaappaaminen laittomasti. Clavicus Vilen alue on voiman ja toivomusten täyttäminen sopimuksilla. Hermaeus Moranin alue on kohtalon ennustaminen, menneen ja tulevan lukeminen taivaalta ja jonka vallassa ovat tieto ja muistot. Hircinen alue on metsästys, jahti ja joka tunnetaan Metsästäjänä ja petojen isänä. Malacathin alue on torjuttujen ja eristettyjen suojelus, valojen ja verisen kirouksen pitäminen. Mehrunes Dagonin alue on tuho, muutos, vallankumous, energia ja kunnianhimo. Mephalan alue on kuolevaisilta kätkeyty, ainoa kestävä teema on kuolevaisten asioihin puuttuminen oman huvinsa tähden; tunnetaan nimillä hämähäkki ja verkkojen kutoja. Meridian alue on myös kuolevaisilta piilotettu, yleensä hänet liitetään elävien asioiden energiaan. Molag Balin alue kuolevaisten hallitseminen ja orjuuttaminen. Hänen halunsa on kerätä kuolevaisten sieluja ja tuoda niitä hänen vaikutusvaltaansa levittämällä kiistoja ja eripuraa kuolevaisten valtakuntaan. Namiran alue on ikuinen pimeys, Namira on hämärä ja varjoisten henkien hallitsija, liitetty usein hämähäkkeihin ja hyönteisiin; olentoihin jotka aiheuttavat inhoa kuolevaisissa. Nocturnalin alue on yö ja pimeys, tunnetaan yön rakastajattarena. Peryiten alue on oblivionin ulottuvuuden alimpien säätyjen järjestely; tunnetaan myös Työnjohtajan nimellä. Sanguinen alue on hedonistinen juhlinta ja irstailu sekä nautinto, joka saadaan synkistä asioista. Sheogorathin alue

¹¹⁰ ”demonic”

on hulluus eikä hänen motiivejaan voida tietää. Vaerniman¹¹¹ alue on unet ja painajaiset ja jonka valtakunnasta tulevat pahat enteet. Jyggalag taas on järjestyksen daedraprinssi, johon palaan tarkemmin kappaleessa 3.2.2. Daedraprinseillä on myös omia heihin liitettyjä tunnuspetojaan, Boethialla ”nälkänä”¹¹² tunnettu voimakas peto, Azuralla harpyijaksi kuvailtu siivekäs peto ja Mephalalla taas hämähäkin ja ihmisen yhdistelmäksi kuvailtu peto.

Kreikkalaisten jumalten tapaan daedraprinseillä on oma sisäinen jakonsa erilaisilla vaikutusalueilla tai kompetensseilla. Myöskin kreikkalaisten jumalten tapaan vaikutusalueiden ollessa samanlaisia, ne ilmenevät eri tavalla. Daedraprinseistä tuhoisilla daedraprinseillä vaikutusalueen sanotaan olevan tuhoisia, mutta kaikilla tuhoisilla daedraprinseillä tuhoisuus ilmenee eri tavalla. Kreikkalaisten jumalten vaikutusalueita jakavat suoraan myös jotkut daedraprinssit. Hermaeus Mora, Peryite ja Jyggalag liittyvät tietoon tai järjestykseen Apollon tapaan, Mehrunes Dagon mullistuksiin ja maanjärjestyksiin Poseidonin tapaan, Hircine metsästyksen Artemiksen tapaan ja Sheogorath hulluuteen Dionysoksen tapaan. Daedraprinssit ovat myös kreikkalaisten jumalten tapaan persoonia ja ihmismäisiä esimerkiksi tunteissaan. Clavicus Vile ja Molag Bal nuhtelevat pelaajaa ja jopa suuttuvat tälle jos pelaaja epäonnistuu näiden antamissa tehtävissä, Sheogorath nauraa ja on iloinen pelaajan onnistuessa tämän antamissa tehtävissä Shivering Isles–lisäosan juonikaaren aikana.

Pelimaailman kirjassa *Saints and Seducers* myöskin kerrotaan, että daedroja ei voi tappaa, vain karkoittaa takaisin omaan ulottuvuuteensa. Tämä myös käy ilmi pelimaailmassa, sillä pelin aikana pelaaja voi kohdata pelimaailmassa daedraprinssi Jyggalagin, Sheogorathin ja Mehrunes Dagonin. Jyggalagia ja Mehrunes Dagonia vastaan pelaaja voi taistella suoraan pelin aikana, mutta ei pysty tappamaan kumpaakaan. Jyggalagia vastaan taistellessaan Jyggalag vain katoaa ja ilmestyy uudestaan puhuttelemaan pelaajaa. Mehrunes Dagonin kohdatessaan pelin pääjuonen lopulla pelaaja taas ei pysty tappamaan Dagonia, vaan korkeintaan saa tämän horjumaan hieman. Sheogorathille pelaaja taas ei pysty aiheuttamaan yhtä lyöntiä enempää vahinkoa, vaan tällöin Sheogorath nuhtelee pelaajaa ja langettaa pelaajan päälle loitsun joka siirtää pelaajaan Rangaistusten pisteen¹¹³ yläpuolelle taivaalle, josta pelaaja putoaa kuolemaansa.

¹¹¹ Muissa yhteyksissä aina kirjoitusasu aina Vaermina.

¹¹² ”The hunger”

¹¹³ ”Punishment point”

On Oblivion–kirjassa kuvaillaan, miten daedrojen kotipaikkana on oblivionin¹¹⁴ ulottuvuus ja tälle ulottuvuudelle on monia synonyymejä kuten Coldshadow, Quagmire ja Coldharbour. Jokainen daedraprinssi hallitsee omaa oblivionin ulottuvuuttaan. Daedraprinssien hallitsemista ulottuvuuksista pelaaja pääsee vierailemaan pelin aikana Boethian, Sheogorathin ja Mehrunes Dagonin hallitsemista ulottuvuuksissa, joihin pelaajan tulee kulkea portaalien kautta. Daedraprinssien hallitsemat ulottuvuudet siis myös sijaitsevat konkreettisesti eri paikassa kuin Cyrodiilin maailma. Daedraprinssien voimakkuus ilmenee konkreettisimmin kyvyssä avata portaaleja näiden ulottuvuuksiin sekä daedraprinssien antamien voimakkaiden taikaesineiden kautta. Pelaaja ei kykene avaamaan pelin aikana minkäänlaisia portaaleita eri ulottuvuuksiin ja pelin päätarinan aikana toiseen ulottuvuuteen avattu portaalikin avataan toisen hahmon toimesta, ja tähänkin suoritukseen tarvitaan pelaajan keräämät neljä taikaesinettä. Portaalien avaamista ei siis voida pelimaailman sisäisten sääntöjen mukaan pitää pienenä suorituksena. Daedraprinssien voimakkuuta ilmentävät myös näiden tehtävissään osoittamat taianomaiset toimet: Molag Bal herättää pelaajan kuolleista toisen hahmon tapettua pelaajan Molagin tehtävän aikana ja Sanguine siirtää pelaajalta vankilassa pois otetut esineet takaisin pyhätölle pelaajan suoritettua tehtävänsä Sanguinelle. Daedraprinseillä on siis selkeästi voimia, joita pelaajalla tai muilla pelimaailman hahmoilla ei ole.

Kreikkalaisten jumalten tapaan daedraprinssit ovat määritelty joukko, joskin tämän joukon tarkka koostumus vaihtelee hieman lähteen mukaan. Kreikkalaisten jumalten Olympos–vuoren tai taivaan sijaan daedrat asuvat oblivionin ulottuvuudessa, samaan tapaan ihmisistä erillisessä paikassa. Pelissä kohdatut daedraprinssit ovat kuolemattomuudessaan linjassa pelin sisäisen mytologian ja samalla myös kreikkalaisten jumalten kuolemattomuuden kanssa. Daedraprinseillä on kreikkalaisten jumalten tapaan omat vaikutusalueensa, tunnusmerkkinsä, ominaisuutensa ja osalla myös lisänimensä. Daedraprinssit voidaan tietyssä mielessä jakaa hyviin ja pahoihin daedraprinseihin, ainakin pelin sisäisen mytologian mukaan. Tämä hyviin ja pahoihin daedraprinseihin jako ei toisaalta noudata kreikkalaisten jumalten jakoa ktoonisiin ja ouraanisiin jumaliin. Tämän lisäksi daedraprinseistä voidaan löytää jakolinjoja vaikutusalueiden mukaan. Toisten vaikutuspiiri on positiivisempi liittyen esimerkiksi taikuuteen tai

¹¹⁴ Selvennyksenä Oblivion isolla alkukirjaimella viittaa itse peliin, oblivion pienellä alkukirjaimella viittaa oblivionin ulottuvuuteen.

tiettyyn toimintaan, esimerkiksi metsästykseen tai elävien asioiden energiaan. Tuhoisat daedraprinssit taas aiheuttavat tuhoa, eripuraisuutta, orjuutta ja petoksia. Myös paha edustavat tai tuhoisat daedraprinssit eroavat toisistaan tuhon vaikutusmekanismeillaan. Osa daedraprinseistä taas on kuvausten perusteella harmaalla alueella; Sanguinea kuvaillaan juhlimisen ja irstailun daedraksi ja Sheogorathin motiiveja arvaamattomiksi. Daedroilta on löydettävissä myös lisänimiä tai omia tunnuksiaan, heihin liitettyjen petojen tai eläinten muodossa ja myös tunnusesineiden muodossa. Daedrojen tunnuksina voi myös katsoa toimivan heihin liitetty taikaesineet, joista lisää luvussa 4.3.1. Daedraprinssit ovat siis linjassa kreikkalaisten jumalten kanssa; daedraprinsejä on määritelty joukko omina vaikutusalueineen, tunnuksineen ja voimineen sekä daedraprinssit ovat kuolemattomia. Daedraprinssit myös asuvat tosimaailmasta erotetussa ulottuvuudessa.

3.3 Mythos ja tarinat

Epiikka tasapainottaa rituaalien sankarillista kokoa tavanomaisten olosuhteiden ja retoriikan välillä. Sekä sankarillisen että kansanomaisemman runouden esiintymistä ei tarvitse pitää hankalana kompromissina. Tämä kaksoisaspekti voidaan ymmärtää kuvailevana elementtien vastavuoroisena sekoittamisena, joita ilmenee antiikkisissa sekä nykyaikaisissa uskomuksissa ja uskonnon harjoittamisessa. Kreikkalainen epiikka ei ole läpinäkyvä ikkuna arkaaisiin uskomuksiin, mutta ei myöskään epätodellista viihdettä. Antropologi Clifford Geertzin määritelmää seuraten eppinen uskonto on itsessään validi uskonnon muoto: uskonto on kokoelma symboleita, joilla luodaan voimakkaita sekä kestäviä moduksia ja motivaatioita ihmisissä luomalla käsityksiä olemisen järjestyksestä. Nämä käsitykset taas verhotetaan todenmukaisuuden auran, jotta nämä modukset ja motivaatiot vaikuttavat ainutlaatuisen realistisilta.¹¹⁵

¹¹⁵ Geertz 1966, 90; Martin 2016, 151.

3.3.1 Kreikkalaisten tarinat

And the thing was pleasing unto all the rest, yet not unto Hera or Poseidon or the flashing-eyed maiden, but they continued even as when at the first sacred Ilios became hateful in their eyes and Priam and his folk, by reason of the sin of Alexander, for that he put reproach upon those goddesses when they came to his steading
—Homeros.¹¹⁶

Troijan sota on Homeroksen Iliassa kerrottu tarina troijalaisten ja akhaijalaisten eli kreikkalaisten välisestä sodasta. Ihmisten ollessa liian runsaslukuisia Zeus päätti tuoda sodan maan päälle. Eris–jumalatar ilmestyi Peleuksen ja Thetiksen häihin ja aiheutti Heran, Athenen ja Afroditen välille kauneuskilpailun. Tätä kilpailua asetettiin tuomaroimaan Troijan prinssi Paris, joka valitsi Afroditen kauneimmaksi. Tästä Paris sai päällensä Heran ja Athenen vihan. Paris purjehti Kreikkaan, jossa hän vietti Spartan kuninkaan Menelaoksen vaimon Helenan ja vei tämän mukanaan Spartaan. Menelaos aloitti sotakampanjan Troijaa vastaan ja Troijan piiritys alkoi, kun troijalaiset eivät suostuneet palauttamaan Helenaa. Troijan sota kesti kymmenen vuotta ja lopulta kreikkalaiset voittivat sodan sotilailla täytetyllä puuhevosella, jonka huijasivat troijalaiset tuomaan kaupunkiinsa sisään. Troijan sota oli viimeinen suuri tapahtuma erilaisten sankareiden tekoja kuvaavalla sankareiden ajalla kreikkalaisessa mytologiassa, ja on samalla merkkipaalu sankareiden ajan lopusta ja siirtymisestä ihmisten aikakaudelle.¹¹⁷

Iliassa jumalten ja ihmisten välillä oli kahdenlaista vuorovaikutusta. Toinen oli normaalimpi kommunikaatiokanava rukousten, uhrausten, unien ja oraakkeliin kautta. Toinen oli fantastisempi, joka myös kutsui esiin enemmän ihmisen kaltaiset jumalat. Nämä vuorovaikutuksen eri tyypit tuovat esiin dikotomisen käsityksen jumalista, mutta myös kertovat jotain ihmisistä; epiikan heerokset olivat eri ajan ihmisiä, jotka pystyivät keskustelemaan jumalten kanssa paljon lähemmin tai lähempänä vertaistaan kuin me pystyisimme nyt. Jumalat saattoivat myös puuttua ihmisten asioihin ilman, että ilmestyivät asianomaisille. Iliassa Hera laittaa Agamnonin mieleen ajatukset akhaijalaisten rohkaisemisesta ja Apollo tuhoaa akhaijalaisten muurin potkimalla. Huomattavaa on yksittäisten

¹¹⁶ Homeros 1924, 24.25–30.

¹¹⁷ Homeros 1924, 1–13; Budin 2004, 261; Hansen 2004, 314–15; Price & Thonemann 2011, 11.

jumalten henkilökohtaiset motiivit toiminnassaan.¹¹⁸ Iliassa ja Odyssseiasa on nähtävissä samankaltaista jumalten puuttumista kuolevaisten asioihin. Kuitenkin eroavaisuuksia on jumalten motiiveissa. Iliassa jumalten intohimot ovat määräävä tekijä sille, mitä ihmistasolla tapahtuu. Nämä intohimot ovat myös itsenäisiä niiden moraalisisista ulottuvuuksista. Esimerkiksi Heran ja Athenan pettymys Afroditen voitosta jumalten kauneuskilpailussa määrittää kummankin jumalatteren käytöksen Iliassa.¹¹⁹ Iliassa esiintyy jumalten ja ihmisten välisiä sukulaisuussuhteita, mutta ne eivät ole tärkein tekijä joka määrittää ihmisten ja jumalten toimia. Ilian alussa esitetään kysymys: kuka jumalista saattoi Akilleen ja Agamnenonin yhteen¹²⁰. Troijan prinssi Parista ei syytetä, ei Troijan Helenaa, ei Troijan kaupunkia, ketään kuolevaista tai kohtaloa. Pääsyy on yhdellä jumalista. Jumalat saattoivat myös itse tulla maan päälle, niin kuin Apollo tulee Iliassa maan päälle kostamaan ihmisille. Mytologiassa jumalat saattoivat myös kiistellä tai taistella keskenään. Vaikka perhesuhteet vaikuttavat osassa tapahtumia, perimmäinen syy tapahtumille on kuitenkin jumalissa itsessään. Jumalat saattoivat myös suosia tiettyjä ihmisiä. Jos jumalten suosikit eivät ylittäneet tiettyjä rajoja, jumalat vastasivat näiden rukouksiin suosiollisesti. Tämä vaikuttaa suoraviivaiselta järjestelmältä, jossa ihmiset ja jumalat voivat työskennellä keskenään. Homeroksen runoudessa jumalat ovat kaikkein tärkeimpänä lahjojen, esimerkiksi voiton, saaliin, elämän ja maineen, lähde. Ilian jumalat eivät ole reiluja; ei ole kyse siitä, mitä puolueeton tuomari sanoisi. Jumalat ovat asioiden hallinnassa, mutta kuolevaiset ovat kiinnostuneita siitä, miten jumalten luottamuksen voi ansaita. Ilias opettaa, kuitenkin että tällaista luottamusta ei voi taata. Jumalat saavat asioita aikaan ilman että itse kärsivät seuraamuksista. Iliassa on kohtaaminen, jossa jumalatar Athene johdattaa sodan jumala Areksen pois kesken ihmisten välisten taisteluiden ja jättää ihmiset taistelemaan keskenään. Iliassa on myös kohtaaminen, Dionysos ajaa Kuningas Lykurgoksen hulluksi ja sokaisee tämän. Jumalat vastaavat vain osiin pyynnöistä, saattavat kieltäytyä pyytäjän omistautuneisuudesta huolimatta ja täyttävät pyyntöjä eri tavoilla kuin ne esitettiin. Huomattavaa on myös, että jumalat ovat yhtä perehtyneitä lahjojen antamisen malliin kuin ihmiset; lahja tuottaa vastalahjan. Epiikassa käytetään myös maksun tai takaisinmaksun sanaa lahjan ja antamisen rinnalla. Poseidon

¹¹⁸ Homeros 1924, 8.218–19; 15.316–6; Kearns 2004, 59–73.

¹¹⁹ Homeros 1924, 24. 22–63; Kullmann 1985, 3.

¹²⁰ Homeros 1924, 1.8–9.

pelastaa Aineiaksen hengen, koska Aineias antaa hyväksyttäviä lahjoja jumalille. Iliassa jumalat antavat lahjoja, joista on maksettu jotain ja ihmiset voivat myös antaa lahjoja edistääkseen päämääriänsä.¹²¹

Hesiodoksen Jumalten synnyssä kuvaillaan, miten titaani¹²² Prometheus Zeusta huijattuaan joutui kärsimään rangaistuksen; Prometheus kahlittiin kallioon ja päivisin kotka tuli syömään Prometheusen maksan, joka taas öisin kasvoi takaisin. Tästä rangaistuksen syklistä Prometheusen taas vapautti sankari Herakles.¹²³ Kreikkalaisessa mytologiassa on myös tarina Pelopsesta, joka paloitetiin ja herätettiin henkiin laittamalla tämän ruumiinosat taikapataan, josta Pelops tuli ulos elossa ja olkapäätään lukuunottamatta kokonaisena.¹²⁴ Homeerisissa hymneissä Hermeksen Hymnissä Hermes karkaa lapsena kehdestään ja löytää kilpikonnan, jonka Hermes repii auki ja tekee tästä lyiran.¹²⁵

3.3.2 Cyrodiilin tarinat

Osa daedroista kertovasta pelimaailman kirjallisuudesta on ilmeisen tarinallisessa muodossa, esimerkiksi daedraprinssi Sheogorathista on kirjoja nimeltä *Myths of Sheogorath* ja *16 Accords of Madness*, joissa kerrotaan Sheogorathin vaikuttamista maailmaan tarinoiden kautta.

Pelin kirjoista löydettävässä tiedosta selviää, että daedraprinseillä on myös keskinäistä kanssakäymistä. *16 Accords of Madness* kuvailee esimerkiksi Sheogorathin kilpailuja ja vedonlyöntejä muiden daedraprinssien kanssa. Hircine ja Sheogorath kilpailevat parhaan pedon luomisesta, Vaerminan ja Malacathin kanssa Sheogorath kilpailee kummankin kannattajan sielusta. *Myths of Sheogorath*–kirjassa taas kerrotaan tarina siitä, miten Sheogorath ajaa kuningas Lyandirin perillisen hulluuteen ja tarina siitä, miten Sheogorath keksii musiikin ja tekee naisen luista ja jänteistä soittimia.

Oblivionin päätarina¹²⁶ kiertyy daedraprinssi Mehrunes Dagonin toimien ja niiden estämisen ympärille. Pelaajan pelin alussa saama kuninkaiden amuletti

¹²¹ Homeros 1924, 1.33–60, 5.25–36, 6.130–155, 20.54–85, 20.298–99; Anderson 2000, 17–21, 33–34, 53–55; Dowden 2007, 45.

¹²² Olymposlaisia jumalia edeltänyt jumalperhe. Hansen 2004, 302.

¹²³ Hesiodos 1914, 507–544; Graf 1996, 81–82.

¹²⁴ Apollodoros 1921, E.2.1–3.

¹²⁵ Homeros 1914, 20–65.

¹²⁶ ”Main Quest”

on se, joka pitää Munduksen, eli tosimaailman sekä oblivionin ulottuvuudet erossa toisistaan. Kuninkaiden amuletin ollessa pois paikoiltaan avautuu pelimaailmaan portteja Mehrunes Dagonin omaan ulottuvuuteen, josta tämän hallitsevat voimat hyökkäävät pelimaailmaan. Tämä on sekä nähtävissä pelimaailmassa sinne ilmestyvien porttien sekä yhden täysin daedrojen valtaaman kaupungin kautta. Saman tarinan Kuninkaiden amuletin voimista kertoo pelikirja *The Amulet of Kings*. Pelaajan tehtävänä on etsiä valtakunnan piilossa oleva perillinen joka voi ainoana auttaa sulkemaan portit Mehrunes Dagonin ulottuvuuteen. Tämän juonikuvion aikana pelaaja kerää tarpeellisia taikaesineitä, sulkee portteja Mehruneksen ulottuvuuteen ja lopuksi auttaa päihittämään itse Mehrunes Dagonin, joka on tullut itse maan päälle johtamaan hyökkäystä. Pelin päätarina saa alkunsa jumalallisista toimista ja saa loppunsa pelaajan ja tämän liittolaisten toimien ansioista.

Oblivionin Shivering Isles-lisäosassa Bravilin kaupungin edustalle avautuu portaali tuntemattomaan paikkaan. Kaikki portaalista ulos tulevat henkilöt vaikuttavat seonneen ja hyökkäävät lähistöllä olevien kimppuun. Tällaisen kohtauksen todistettuaan pelaaja kuulee äänen, joka tuomitsee ulostulleen kuolevaisen kelvottomaksi ja pyytää tuomaan eteensä esitaistelijan, joka voittaisi vastustajansa ja toivottaa kulkemaan portaalista. Kuljettuaan portaalista pelaaja löytää itsensä pöydän äärestä huoneesta, jossa Haskill-niminen hahmo kertoo olevansa Sheogorathin¹²⁷ kamariherra. Haskill kertoo herransa etsivän kuolevaisten joukosta esitaistelijaa, joka on tarpeeksi vahva vastustamaan tulevaa mullistusta ja tarjoaa tätä paikkaa pelaajalle. Tästä alkaa Sheogorathin hallitsemalle Shivering Islesille juonitehtävien kautta kuvattu seikkailu, jossa pelaaja saa tietä lisää Sheogorathista ja daedraprinssien välisistä suhteista.

Pelaajalle selviää Shivering islesin tehtäväkaaren aikana, että Shivering islesillä tapahtuu tuhannen vuoden välein Greymarchiksi nimetty mullistus, jossa daedraprinssi Jyggalagin Järjestyksen voimat saapuvat Shivering islesille, tuhoten sen kokonaan. Sheogorath taas rakentaa saaret uudestaan aina hävityksen jälkeen ja aloittaa näin syklin alusta. Tehtävien aikana pelaaja nousee Sheogorathin hovissa korkeaan asemaan ja saa selville lisää mullistuksen syystä. Aina Greymarchin lopussa Sheogorath katoaa ja Jyggalag valloittaa saaret tuhoten kaiken tieltään. Pelaajan on esitaistelijana vastustettava Greymarchia ja sen lopetettava tuhoamisen ja jälleenrakennuksen sykli. Juonikaaren loppupuolella

¹²⁷ Hulluuden daedraprinssi, ks. luku 3.

pelaaja törmää törmää kuolemattomaan Jyggalagin kirjastonhoitaja Duykseen, joka sanoo tietävänsä menneet ja tulevat tapahtumat sekä puhuttelee pelaajaa ”teidän armonanne”¹²⁸. Duys kertoo pelaajan havittelevan Sheogorathin paikkaa, mutta sanoo apoteoosin¹²⁹ vaativan paljon ja ohjeistaa pelaajaa rakentamaan Sheogorathin sauvan. Jos pelaaja sauvan tehtyään palaa puhumaan Duykselle, tämä yllättyy ja ihmettelee että ”uusi Sheogorath” todella on ilmestynyt ja tämän tekävän asiat epäselviksi. Sauvan rakentamisen ja vihkimisen jälkeen pelaajalla on edessään lopputaistelu, jossa pelaaja taistelee saaren tuhoamista yrittävää Jyggalagia vastaan. Voitettuaan tämän Jyggalag puhuttelee pelaajaa ja yhdistää pelaajan tarinan aikana saamat tiedot saarten koko tarinaksi. Tuhansien vuosien aikana sama tuhoamisen ja jälleenrakentamisen sykli on toistunut ja aina sen lopulla Jyggalag on muunnettu Sheogorathiksi. Ennen syklin muodostumista Jyggalag hallitsi maailmaansa täydessä järjestyksessä ja laajensi valtakuntaansa. Peläten tämän voimaa, pelokkaina muut daedraprinssit langettivat Jyggalagille hulluuden kirouksen. Kerran jokaisen aikakauden lopussa Jyggalagille annettiin tämän oma muoto takaisin, jolloin tämä valloitti valtakuntansa takaisin ja uusi kirouksensa. Nyt pelaaja on rikkonut tämän syklin ja perinyt hulluuden manttelin¹³⁰, vapauttaen näin Jyggalagin. Jyggalag sanoo jättävänsä hyvästit ja pelaajan jäävän. Jyggalag kyseenalaistaa pelaajan kohtalon, sanoen ”kuolevainen, kuningas, jumala, se vaikuttaa epävarmalta. Tämä valtakunta on sinun, ehkä kasvat asemaasi. Hyvästi Sheogorath, hulluuden prinssi”. Taistelun jälkeen Haskill selittää pelaajalle tämän uuden aseman onnitellen tätä lordi Sheogorathina ja kertoo pelaajan perineen Sheogorathin manttelin ja selittää pelaajan uudet kyvyt. Pelaaja voi nyt hallita saarten säätä loitsulla ja saa *Sheogorath's protection*–loitsun, jolla pelaaja hädän hetkellä¹³¹ siirretään takaisin palatsiinsa parannettavaksi. Pelaajalle annetaan myös vaihtoehto siirtyä takaisin paikkaan, josta siirtyi loitsun voimalla pois. Pelaajan apoteoosin puolesta puhuu myös Sheogorathin daedratehtävän¹³² suorittaminen tämän tapahtuman jälkeen, jos pelaaja ei ole sitä vielä suorittanut. Sheogorathin sijasta pelaajaa tällöin tervehtii Haskill, joka kysyy epäilevästi pelaajan rukoilevan itseään, mutta sanoo pelaajan olevan vapaa viettävän aikaansa miten haluaa. Pelaajan suoritettua tehtävän

¹²⁸ Pelissä englanninkielinen ilmaisu ”Your Grace”.

¹²⁹ Jumalaksi tuleminen. Turcan & Tommasi 2005, 437.

¹³⁰ Pelaaja myös perii Sheogorathin päällä olleen asun, jossa on omat lumouksensa.

¹³¹ Kun pelaaja on kuolemaisillaan taistelussa.

¹³² Tästä lisää Ethos-kappaleessa.

onnistuneesti Haskill onnittelee ”lordiaan¹³³” ja antaa pelaajalle esineen, jonka sanoo olevan yksi pelaajan artefakteista.

Hienovaraisempana viittauksena antiikin mytologiaan on Shivering Islesistä löydettävissä myöskin osa Pelopsen tarinasta. Pelaajan tuhottua Shivering Islesin portinvartijana toimivan hirviön tarinan alussa, täytyy pelaajan luoda uusi portinvartija. Pelaaja etsii tälle annettujen ohjeiden mukaan kaikki portinvartijan osat, toimittaa ne portinvartijan rakentajalle, joka laittaa portinvartijan osat pyöreään altaaseen, josta keittämisen ja loitsimisen jälkeen astuu esiin uusi portinvartija.

Shivering isles-lisäosan tarinakaassa on käytetty antiikin Kreikan mytologiasta elementtejä, joista näkyvimpänä on lisäosan päätehtäväkaari. Pelaaja osallistuu toisintoon Prometheus-myytistä. Muut jumalat ovat kironneet Jyggalagin tuhoamisen ja uudelleenrakentamisen sykliin, josta pelaaja vapauttaa tämän toimillaan. Tässä tarinassa Jyggalag/Sheogorath on Prometheus, itse saaret aina uudelleen tuhoutuva ja rakennettava maksa ja Greymarch taas suuri kotka, joka tuhoaa sen. Pelaaja taas ottaa Herakleen roolin, joka heeroksena tulee ja rikkoo syklin vapauttaen Jyggalagin kirouksesta.

Pelin tarinallisuuden kautta pelaaja myös vertautuu yhdeksi kreikkalaisen sankarien ajan heeroksista. Pelimaailma ja sen tapahtumat siirtävät pelaajan keskiaikaisen fantasiamaailman näköiseen, mutta pohjimmiltaan kreikkalaisen mytologian innoittamaan maailmaan. Pelaaja siirtyy kreikkalaisen mytologian sankareiden aikaan, jossa jumalat ja heerokset vaikuttavat maailmassa. Pelaaja voi myös suoraan keskustella ja vuorovaikuttaa jumalten kanssa daedratehtävien ja pelin suurempien juonikaarien kautta. Pelaaja vertautuu siis sankarien ajan heerokseen, joka voi keskustella ihmisten aikaa tasa-arvoisemmin jumalten kanssa. Monet pelimaailman pienistä ja suurista tapahtumista saavat alkunsa daedraprinssien vaikutuksesta, joiden välikappaleena pelaaja toimii. Ilian tapaan pelin tapahtumien pääsyy ovat jumalat, eivät pelaaja. Pelaaja ottaa osaa suuriin mullituksiin ja pysäyttää pelimaailmassa jumalan aloittaman raivoavan sodan, vapauttaa toisen jumalan kirouksen syklistä ja kokee myös itse apoteoosin nousemalla daedraprinssi Sheogorathin paikalle hallitsemaan tämän ulottuvuutta.

¹³³ ”Well done, my Lord.”

3.4 Mythoksen esineet

Kreikkalaisessa mytologiassa esiintyy monia esineitä, jotka ovat jumalten käyttämiä tai jumalilta peräisin. Usein näillä esineillä on myös taianomaisia ominaisuuksia tai jonkinlainen yliluonnollinen funktio.

3.4.1 Mytologiset esineet

And on the fire he put stubborn bronze and tin and precious gold and silver; and thereafter he set on the anvil-block a great anvil, and took in one hand a massive hammer, and in the other took he the tongs. First fashioned he a shield, great and sturdy, adorning it cunningly in every part, and round about it set a bright rim.

–Homeros.¹³⁴

Kreikkalaisessa mytologiassa esiintyy paljon ihmeellisiä esineitä, esimerkiksi työkaluja ja aseita, joilla on hämmästyttäviä ominaisuuksia. Useimmat klassisen mytologian työkalut ja aseet kuuluvat olymposlaisille jumalille ja tästä syystä esiintyvät jumalallisessa kontekstissa. Nämä esineet ovat ulkoisia merkkejä jumalten ominaisuuksista ja täten lainaavat erikoislaatuisuuttaan niiden kantajille. Taiteessa jumalten aseet ovat usein jumalten tunnusmerkkejä, Hermes kantaa sauvaansa ja Zeus salamoita.¹³⁵

Mytologiassa esiintyi monenlaisia taikaesineitä. Esimerkiksi jumalatar Kirkellä on sauva, jolla hän muuttaa Odysseuksen miehet sioksi.¹³⁶ Platon kertoo *Valtiossa* myyttisestä Gygeksen sormuksesta, joka muuttaa käyttäjänsä näkymättömäksi. Saman näkymättömyyden funktion jakaa myös näkymättömyyden kypärä, jota esimerkiksi sankari Perseus käytti taistellessaan hirviö Medusaa vastaan.¹³⁷ Thyrsos oli Dionysoksen kannattajien kantama sauva, jolla oli taianomaisia ominaisuuksia. Dionysosta myös saatettiin kutsua Thyrsoksen kantajaksi. Thyrsos saatettiin kuvata fenkolinvartena, jonka päässä oli muratin lehtiä ja taiteessa sen päässä saattoi olla käpyjä. Thyrsosta saatettiin käyttää myös aseena.¹³⁸ Myyttinen sepän Hefaistoksen tekemäksi annetaan myös

¹³⁴ Homeros 1924, 18.474–480.

¹³⁵ Hansen 2004, 325–28.

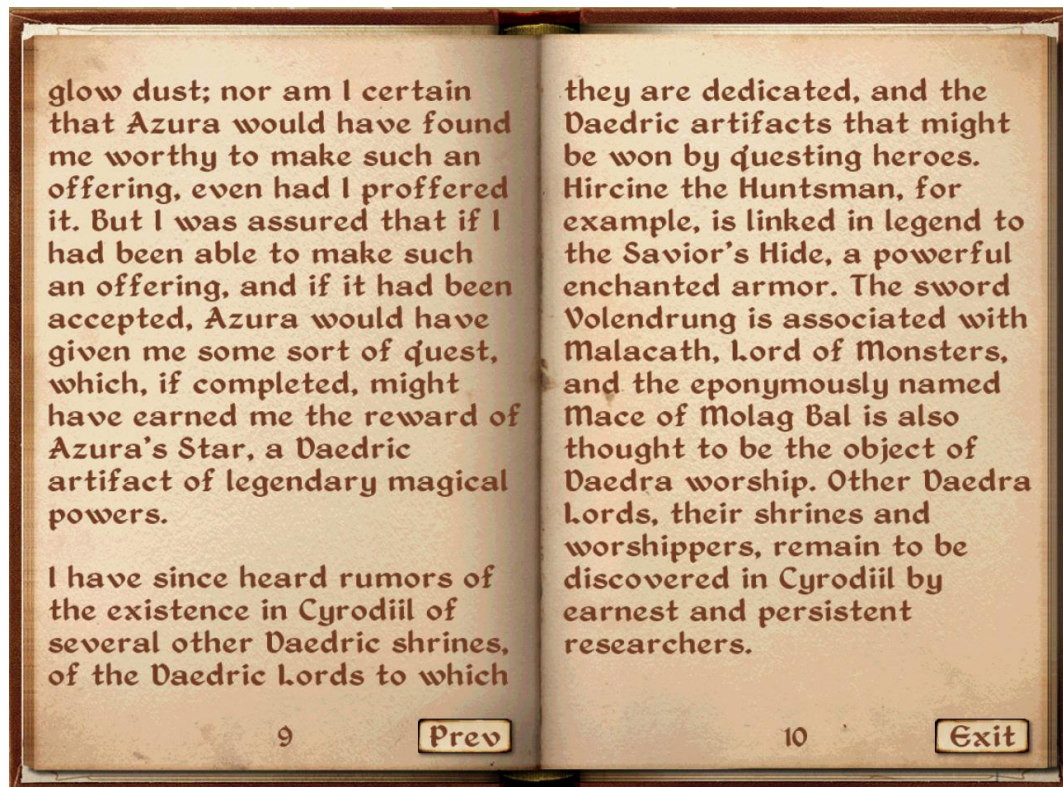
¹³⁶ Homeros 1919, 10:208.

¹³⁷ Hesiodos 1914, 216–244; Homeros 1924, 5.844–845; Platon 1969, 2:359a–2:360d; Hansen 2004, 158, 327.

¹³⁸ Homeros 1924, 5.132–137; de Waele 1927, 207; Hansen 2004, 328.

monta myyttistä esinettä ja esimerkiksi Iliassa Hefaistos takoo Akilleelle kilven. Hefaistos myös lähettää Akilleelle uuden haarniskan, kun tämän ystävä Patroklos kuolee Akilleen haarniska päällään.¹³⁹

3.4.2 Pelaajan palkkio



Kuva 5. Pelikirja *Modern Heretics*. Kuvakaappaus pelistä.

Pelaaja voi pelimaailmassa suorittaa daedrojen antamia tehtäviä, joista palkkiona pelaaja saa daedralta jonkin esineen, jolla on taianomaisia ominaisuuksia. *Darkest of Darkness* pelimaailman kirjassa kerrotaan Daedrojen lisäksi myös Daedrojen antamista aseista, joista mainitaan esimerkiksi Mehrune's razorin ja Masque of Clavicus Vilen. Pelaaja saa myös suoritettuaan Daedrojen antamat tehtävät palkinnoksi usein aseita tai haarniskan osia muiden esineiden lisäksi. *Modern Heretics* listaa Daedra-artifakteiksi lumotun haarniskan Saviour's Hiden, Volendrung-miekan ja Molag Balin piikkinuijan. *Book of The Daedra* lisää luetteloon Azuran Tähden ja Sheogorathin Wabbajackin. Wabbajackista on myös

¹³⁹ Homeros 1924, 18.462–489, 19.1–15; Hansen 2004, 328; Casadio & Johnston 2009, 48–49.

oma kirjansa, jossa tiedon daedran, Hermaeus Moran, kutsumista yrittänyt henkilö kutsuukin esiin Hulluuden Daedran Sheogorathin, joka antaa tälle Wabbajackin. Huomattavaa Wabbajackissa on se, että siinä esitetään osa toisesta tavasta ottaa yhteys Sheogorathiin: myrskyn ollessa korkeimmillaan on ajeltava kissan karvat, jonka jälkeen kirjoittaja kertoo unohtaneensa loput seremoniasta.

Daedrojen antamien tehtävien suorittamisesta pelaaja saa vastalahjaksi näiltä erilaisia artefakteja. Osa esineistä on suoraviivaisempia Akilleen kilven ja haarniskan tapaan jumalperäisiä haarniskan osia; Clavicus Vile antaa pelaajalle kypärän, Hircine rintapanssarin ja Peryite kilven. Molag Bal ja Malacath antavat pelaajalle nuijan ja sotavasaran, Boethia ja Mephala miekan sekä Sanguine, Sheogorath ja Vaermina taikasauvat.

Aseiden ja haarniskanpalasien lisäksi pelaaja saa muitakin esineitä, joilla on pelaaja hyödyttäviä ominaisuuksia. Pelimaailmassa daedroilta saatavat esineet koetaan voimallisina, sillä pelin pääjuonessa eräässä tehtävässä pelaajan on etsittävä yksi daedra–artefakti, jota käytetään portaalin avaamiseksi toiseen maailmaan. Pelaaja joutuu myös pohtimaan, minkä artefaktin toimittaa tehtävää varten, sillä daedra–artefaktit ovat usein hyödyllisiä ja pelimekaniikkaa muuttavia esineitä. Yksinkertaisimpien bonusten tai lumousten lisäksi daedra–artefaktit voivat auttaa pelaajaa kiertämään pelimaailmassa aiemmin esitettyjä sääntöjä. Esimerkiksi Nocturnalilta saatava Skeleton key on yleisavain, jolla pelaaja voi tiirikoida minkä tahansa oven auki, poistaen näin tarpeen kehittää tiirikointiin liittyvää taitoa ja ovien tiirikoimiseen tarkoitettun minipelin täysin tarpeettomaksi. Tämä vapauttaa pelaajan liikkeitä pelissä kaikkien ovien ollessa käytännössä auki sekä säästää huomattavasti aikaa taitojen kehityksessä. Sheogorathilta saatava Wabbajack–sauva taas muuttaa kohteena olevan olennon¹⁴⁰ kymmeneksi sekunniksi satunnaiseksi eliöksi ja mahdollistaa näin esimerkiksi ajan pelaamisen vaikeassa taistelussa tai taistelun helpon voittamisen vastustajan muuttuessa vaikkapa rotaksi tai lampaaksi. Azuralta saatava Azuran tähti taas toimii uudelleen käytettävä sielukivenä, jotka ovat muuten kertakäyttöisiä ja sopivat vain tietyn kokoisille sieluille. Tämä vapauttaa pelaajan kantamasta suurta valikoimaa sielukiviä ja helpottaa pelissä esiintyvän lumottujen esineiden lataamisen sykliä sielujen toimiessa lataamisen polttoaineena. Vaerminalta saatava Skull of Corruption–sauva taas luo kohteenaan toimivasta humanoidista¹⁴¹ kopion, joka

¹⁴⁰ Ei koske NPC–hahmoja.

¹⁴¹ Pelissä erotellaan humanoidihahmot petohahmoista.

hyökkää välittömästi kopioimisen kohteen kimppuun. Tätä voidaan käyttää joko apuna taistelussa tai luovempaan tapaan suorittaa murhia pelimaailmassa ilman siitä seuraavaa etsintäkuulutusta, jos kopio onnistuu tappamaan alkuperäisen kohteensa. Sanguinelta saatava Sanguine Rose–sauva taas manaa esiin dremora–soturin, joka auttaa pelaajaa taisteluissa. Namiralta saatava Ring of Khajiti taas sisältää osittaisen näkymättömyyslumouksen, joka sellaisenaan auttaa pelaajaa hiipimään¹⁴² tehokkaammin pelimaailmassa tai yhdistettynä muihin samalla tavalla lumottuihin esineisiin¹⁴³ auttaa pelaajaa saavuttamaan täydellisen näkymättömyyden. Ring of Khajiti on kaikkein korkeimman näkymättömyysarvon esine jonka pelistä voi löytää eikä esimerkiksi lumouksilla voi luoda vahvempaa näkymättömyyksesinettä kuin Ring of Khajiti. Osittaisen tai täydellisen näkymättömyyden käyttäminen myös mahdollistaa hiipimistaidon kehittämättä jättämisen hiipimisen ollessa huomattavasti helpompaa tai oletusarvoista pelaajan ollessa täysin näkymätön. Hermaeus Moralta pelaaja saa tiedon kirjan, jolla voi korottaa pelaajan haluamia ominaisuuksia kehittämättä niitä. Boethialta saatava Goldbrand–miekka taas on pelin voimakkain ase.

Daedrojen varsinaisista tehtävistä saatavien palkintojen lisäksi pelimaailmassa on muitakin daedraiperäisiä esineitä. Varkaiden killan tarinalinjan loppuhuipennuksena on pelaaja saa haltuunsa Gray Cowl of Nocturnal–päähineen, joka varastelua helpottavien lumousten lisäksi luo pelaajalle toisen identiteetin etsittynä Gray fox–nimisenä rikollisena. Varkaiden killan tarinalinjan aikana pelaajalle selviää, että Gray cowl on varastettu Nocturnal–daedralta itseltään ja muuntaa sitä käyttävän henkilön Gray Foxiksi ja unhoittaa tämän alkuperäisen identiteetin. Gray cowl on periytynyt kiltamestarilta kiltamestarille kirouksena, jonka pelaaja auttaa murtamaan. Gray cowlia käyttäessään pelaaja muuntautuu pelimaailman silmissä Gray foxiksi, ja pelaajan teot siirtyvät Gray foxin nimiin. Tämä mahdollistaa esimerkiksi rajattoman rötöstelyn ilman sen haittavaikutuksia seuraamusten mennessä Gray foxille pelaajan sijaan.

Shivering isles–lisäosan ja Sheogorathin pyhätön lisäksi pelaaja voi löytää Sheogorathiin liittyvän tehtävän näiden ulkopuolella kuulemalla huhuja Rosentia Galenius–nimisestä naisesta, jonka talosta kuuluu outoja ääniä. Rosentia Galeniusta riivaa ostamansa sauvan kirous, joka saa neljä everescamp–olentoa

¹⁴² Hiipiminen (sneak) on taito, joka mahdollistaa pelaajan liikkumisen ilman, että pelaajaa huomataan.

¹⁴³ Ring of Khajitin näkymättömyysarvo on 35% ja kolmella muulla vahvasti lumotulla esineellä pelaaja voi muuttua täysin näkymättömäksi.

jatkuvasti seuraamaan tätä, pelaajan tehtäväksi lankeaa hankkiutua sauvasta eroon. Saatuaan sauvan haltuunsa sen kirous siirtyy pelaajalle; pelaajan nopeus hidastuu kahdellakymmenellä pisteellä ja everscampit siirtyvät seuraamaan pelaajaa. Pelaajan on etsittävä piilotettu Sheogorathin pyhättö¹⁴⁴, jonka alttarille sauvan voi palauttaa kirouksen poistamiseksi. Sauvan hallussapidossa on myös positiivisia puolia; passiivisia¹⁴⁵ everscampeja voi käyttää lihakilpinä taistelussa, harjoittaa omia taistelutaitojaan¹⁴⁶ everscampeihin tai vangita loputtomasti syntyvien everscampien sieluja sarjatuotantona ja näin ladata lumottuja esineitä vaivattomasti.

Daedroilta saatavat tai daedra-peräiset esineet myös heijastelevat daedrojen olemusta ja voimia. Sheogorathin Wabbajack- ja Staff of Everscamp-sauvat heijastavat Sheogorathin hulluuta olemalla vaikutustavoiltaan lievästi sanottuna erikoisia. Boethia, murhien daedra taas antaa pelaajalle voimakkaan asean. Meridia, jonka vaikutusalue on salattu, antaa pelaajalle sormuksen jolla muuntautua näkymättömäksi. Daedroilta saatavat esineet siis toimivat sekä daedraprinssien tunnuksina pelimaailmassa, kuin myös lainaavat jumalten voimia pelaajalle. Tämä on myös linjassa kreikkalaisen mytologian esineiden kanssa, jotka toimivat jumalten tunnuksina, kuin myös lainaavat omaa erikoislaatuisuuttaan niiden kantajalle. Tässä tapauksessa niiden kantajana toimii pelaaja suoritettuaan daedraprinssien tehtäviä. Pelaaja pääsee käyttämään daedraprinssien esineitä ja kantamaan näiden tunnuksia sekä pääsee esineiden kautta ilmentämään myös daedraprinssien voimia.

3.5 Ethos

Luvussa 1.1.2 mainittiin, että kreikkalaisen uskonnon tutkimuksessa ei ole mielekäästä tutkia vain jumalia tai rituaaleja erotettuina toisistaan. Siispä siirrymme tutkimaan kreikkalaisten ja pelimaailman rituaaleja, tämän työn kontekstissa uhrausta.

¹⁴⁴ Tästä lisää myöhemmin luvussa 3.6.4

¹⁴⁵ Everscampit eivät hyökkää pelaajan tai minkään muunkaan kimppuun, vaan ainoastaan seuraavat pelaajaa.

¹⁴⁶ Löyynnit ja taistelutaiat vaativat jonkin kohteen kerryttääkseen kokemuspisteitä; esimerkiksi seinään lyöminen tai loitsiminen ei kerrytä kokemusta.

3.5.1 Kreikkalainen uhraus

And they made sacrifice one to one of the gods that are for ever, and one to another, with the prayer that they might escape from death and the toil of war.
—Homeros¹⁴⁷

Antiikin kreikassa uhrimenot olivat kreikkalaisten tapa rakentaa uskonnollista yhteisöään.¹⁴⁸ Jumalille uhraaminen oli heterogeenista, ktoonisille jumalille uhrattiin eri tavalla kuin taivaallisille jumalille; uhraus ja sen konteksti oli riippuvainen siitä, kenelle uhrattiin.¹⁴⁹ Kreikkalaisille jumalat ja kuolevaiset olivat suhteessa, jota määrittivät vastavuoroiset palvelukset. Kreikkalaisten rituaalijärjestelmä edellytti valintaa kummaltakin vaihtokaupan osapuolelta, sillä lahjat eivät olleet tapa ostaa jumalten suosiota, vaan tapa luoda hyvää tahtoa jumalten ja ihmisten välille, josta ihmiset voisivat hyötyä tulevaisuudessa.¹⁵⁰ Kulteissa jumalat olivat olentoja joiden kanssa toimiminen oli mahdollista vuorovaikuttamisen ja lahjojen vaihdon kautta.¹⁵¹ Kreikkalaisille jumalten palvonta oli jumalten kunnioittamista teoilla ja lahjojen antamisella jumalille. Palvontamenojen päämäärä oli kunnioittaa jumalia näiden voimien ja niiden asioiden takia, joita jumalat palvojilleen antoivat. Jumalia kunnioitettiin koska jumalilla oli kyky auttaa ihmisiä asioissa, jotka olivat ihmisten oman hallinnan ulkopuolella. Näihin lukeutuivat esimerkiksi sadon hedelmällisyys, taloudellinen menestyminen, hyvä terveys ja turvallisuus sodankäynnin ja merimatkustuksen vaaroista. Jumalat vaikuttivat ihmiselämään eri alueilla, joten jumalille uhrattiin eri asioiden takia: Demeterille uhrattiin hyvän sadon toivossa, Hera vaikutti avioliittoon, Zeus sateisiin ja esimerkiksi käsityöläiset uhrasivat Hefaistokselle.¹⁵² Kreikkalaiset saattoivat uhrata jumalille monista syistä. Asteikon toisessa päässä olivat kunnioitus ja kiitollisuus jumalia kohtaan. Keskivaiheilla taas oli neutraalimpi suhtautuminen, jossa oli kyse enemmistön ja esi-isien tapojen ja perinteiden seuraamisesta. Ääripäässä taas oli pelko ja ahdistus tulevaisuudesta;

¹⁴⁷ Homeros 1924, 2.400.

¹⁴⁸ Bowie 1995, 464.

¹⁴⁹ Naiden 2015, 463.

¹⁵⁰ Price 2006, 38–39.

¹⁵¹ Parker 2011, 95

¹⁵² Mikalson 2005, 23.

jumalat olivat sekä hyvien ja pahojen asioiden lähde eikä jumalia tulisi loukata.¹⁵³ Jumalia pyrittiin miellyttämään lahjoilla, mutta lahja oli kreikkalaisten käsityksessä melko laaja käsite. Walter Burkert sijoittaa kreikkalaisten pyhien toimitusten keskiöön eläinten uhrauksen. Eläinuhriksi teurastettiin kotieläin, esimerkiksi härkä, lammas tai siipikarjaa, joka sitten syötiin. Eläimen uhraus oli juhlahetki yhteisölle ja siihen liittyi myös juhlaa uhripaikalle. Uhrieläimen päälle kaadettiin vettä, sen kurkku leikattiin auki, eläin teurastettiin, nyljettiin sekä sen sisäelimiä käristettiin alttarilla palavassa tulesa. Sen jälkeen tulesa käristettiin eläimen luita ja lihaa, jonka jälkeen paistettu liha syötiin. Kaikki uhrit eivät liittyneet eläinten uhraukseen, sillä alttareilla saatettiin polttaa vain suitsukkeita tai sankareilla uhrata leipää ja viljaa. Lahja saattoi olla palvojien laulama hymni, tanssi tai jonkinlainen kilpailu, jotka kaikki tehtiin jumalten kunniaksi. Jumalia kunnioitettiin myös heille omistetuilla asioilla tai esineillä, jotka koristivat pyhättöä tai ruoka- ja juomauhreilla. Uhrilahjoja olivat esimerkiksi alttareille asetetut hedelmät, alttarikakut ja vihannekset, alttarille kaadetut juomauhrit esimerkiksi viinin muodossa ja eläinten uhraamisen.¹⁵⁴ Pyhätöissä jumalille lahjoitettiin myös asioita joita ihmisille ei olisi annettu lahjoina, esimerkkeinä hiusurhit tai työkalut.¹⁵⁵ Kreikkalaisten uskonnossa oli tärkeämpää ortopraksia eli oikeanlainen rituaalien harjoitus kuin ortodoksia eli oikeaoppisuus. Kreikkalaisten uskonto oli enemmän elettyä uskontoa kuin uskon painottamista.¹⁵⁶

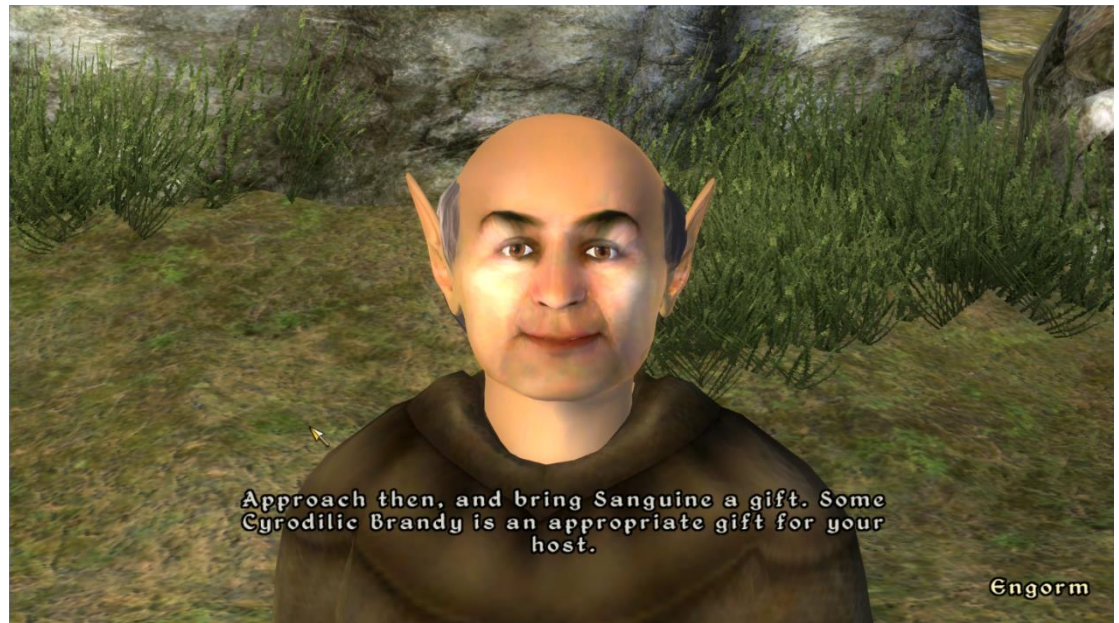
¹⁵³ Jim 2014, 276–277.

¹⁵⁴ Burkert 1985, 55–57; Budin 2004, 296; Mikalson 2005, 25.

¹⁵⁵ Burkert 1985, 70.

¹⁵⁶ Makrides 2009, 31.

3.5.2 Daedraprinssseille uhraus ja daedraprinssien tehtävät



Kuva 6. Sanguinen palvoja antaa pelaajalle ohjeet oikeasta uhrauksesta. Kuvakaappaus pelistä.

Daedranpalvonnassa pelaaja pääsee helpoiten alkuun lukemalla pelin sisäisen *Modern Heretics*-kirjan. Kirjan nimi on sinänsä harhaanjohtava, sillä heti sen alussa kerrotaan, että daedrojen palvonta ei ole laitonta. Fiktiivinen kirjoittaja huomioi myös, että muuttuneista asenteista huolimatta Cyrodiilissa on selviytynyt daedroja palvovia yhteisöjä. Perinteisiä Daedrojen palvoja motivoi hurskaus ja henkilökohtainen vakaumus; modernimpia palvoja taas motivoi himo salaisiin voimiin. Kaikennäköiset seikkailijat etsivät tarumaisia Daedra-artefakteja niiden hyödyllisten taistelu- tai taikaominaisuuksien vuoksi. Cyrodiilissa daedrojen pyhättöjen kerrotaan olevan yleisesti patsaita luonnon keskellä, ja jokaisella pyhätöllä on oma palvojien yhteisönsä. Daedroja voi tavoitella tiettyyn aikaan, esimerkiksi tiettyinä viikonpäivinä. Daedrat eivät vastaa palvojilleen, ellei palvoja ole tarpeeksi kyvykäs tai urhea, tai ellei Daedroille anneta asianmukaista urhilahjaa. Uhrilahja taas on useimmiten vain palvojien yhteisön tiedossa. Jonkin tehtävän tai palveluksen Daedralle suoritettuaan Daedrat usein palkitsevat onnistuneen palvojansa jollain artefaktilla tai voimalla. Kirjassa myös kuvaillaan Azuran patsas, joka pitää käsissään tähteä ja kuunsirppiä. Seuraavaksi kirjoittaja kertoo, miten mentyyään Azuran patsaalle, hän sai suostuteltua paikalla olleet palvojat kertomaan, miten Azuraan voi saada yhteyden, tekemällä pyyntönsä

auringonlaskun ja – nousun välillä ja tarjoamalla oikean uhrin, eli virtatulista saatavaa *glow dustia*.

Mallitehtävänä daedratehtäville toimii daedraprinssi Azuran tehtävä sen matalan tasorajoituksen takia sekä myös sen takia, että se on ensimmäinen daedratehtävä, johon peli ohjaa pelaajan suorittaessaan pelin pääjuonta, *Modern Heretics*–kirjan luettuaan pelaajan karttaan merkataan Azuran pyhättö, jonka luokse päästyään pelaajan täytyy saada ohjeet sieltä löytyviltä palvojilta, miten saada yhteys Azuraan. Paikalla on kolme palvojaa, joista kaksi eivät tarjoa vastauksia Azuran lähestymiseen. Yksi palvojista suhtautuu pelaajaan epäilevästi ja sanoo aikojen olevan synkkiä, joten pelaajan on saatava tämä vakuuttumaan hyvistä aikeistaan. Tämä onnistuu nostamalla hahmon suhtautumista pelaajaan, joka taas onnistuu helpoiten yksinkertaisesti lahjomalla. Tämän jälkeen pelaaja saa samat ohjeet kuin *Modern Heretics*–kirjasta, eli lähestymällä Azuraa auringonlaskun– tai nousun aikaan ja tarjoamalla tälle *glow dustia*. Tämän jälkeen Azura puhuu suoraan pelaajalle ja antaa tehtävän: pelaajan tulee tappaa tämän entiset palvojat, jotka ovat muuttuneet vampyyreja metsästäessään itse vampyyreiksi¹⁵⁷. Siispä tuumasta toimeen: pelaajan karttaan on merkitty sijainti *Gutted Mine*, jonka sisällä on viisi vampyyria, jotka pelaaja etsii ja tappaa. Yhdeltä vampyyriltä pelaaja voi löytää viestin, jossa kuvaillaan Azuran palvojien kohtalo ja myös paljastetaan palvojien omistautuneisuus: Azuran palvelijat olivat onnistuneita tehtävässään, mutta muuttuivat itse sen seurauksena vampyyreiksi. He kirjoittavat palvelevansa Azuraa, kiittävät sitä joka heidät tappoi ja pyytävät viemään tämän viestin Azuran pyhättöön. Pelaajan palauttua Azuran pyhätölle ja aktivoituaan alttarin Azura kiittää pelaajaa tämän palveluksista ja antaa pelaajalle kiitokseksi Azuran tähden. Azuran tähti on kestävä sielukivi¹⁵⁸, eli pelimekaniikan kannalta erittäin hyödyllinen esine, sillä sen avulla pelaaja voi kaapata pelissä esiintyvien petojen sieluja ja niillä lumota aseita tai täyttää lumottujen aseiden energiaa lukemattomia kertoja. Pelissä yleisesti esiintyvät muut sielukivet ovat kokorajoitteisia, tarkoittaen että vain tietynkokoisen sielun voi vangita tiettyyn kiveen sekä myöskin kertakäyttöisiä. Pelaaja siis palkitaan suorastaan ruhtinaallisesti Azuran palvelemisesta.

¹⁵⁷ Vampirismi on pelissä parantamaton sairaus, joka saa muut npc–hahmot käyttäytymään aggressiivisesti sen kantajia kohtaan. Vampirismi myös rajoittaa pelaajan toimia pelimaailmassa.

¹⁵⁸ ”Soul gem”

Azuran palvojien lisäksi Malacathin pyhätössä pelaajan täytyy ensin suostutella ”portinvartija” paljastamaan miten Azuraa lähestytään, ja tähänkin pelaajan suhtautumisen muuttaminen käy helpoiten lahjomalla portinvartija. Kaikissa pyhätöissä pelaajaan ei suhtauduta yhtä varautuneesti, sillä esimerkiksi Mephalan, Sanguinen, Hircinen ja Vaerminan pyhätöissä ohjeiden saaminen edellyttää usein vain puhumista sieltä löytyville hahmoille ja usein ilmaisemalla halu ottaa yhteys daedraprinssiin. Daedrakulteilla on siis omat, erilaiset sääntönsä siitä kuka saa lähestyä kyseistä Daedroja. Seuraavaksi erottelen lyhyesti mitä Daedroille on uhrattava ja millä ehdoilla.

Mephalan pyhätössä pelaaja saa kuulla Mephalan vaativan nightshadea, eli myrkyllisen belladonna–kasvin kukan joka on uhrattava keskiyön ja aamun välillä. Vaerminalle on uhrattava black soul gem, eli pelissä esiintyvä musta sielukivi, johon voi vangita ihmisen sielun. Metsästyksen Daedralle Hircinelle on uhrattava suden tai karhun vuota. Sanguinelle on uhrattava cyrodiilic brandya, eli alkoholijuomaa. Namiralle taas pelaajan on uhrattava itsensä, sillä Namiraan saa yhteyden vain jos pelaajan persoonallisuus–ominaisuus on alle 20. Boethialle on uhrattava daedran sydän, Malacathille peikon rasvaa, Clavicus Vilelle 500 kultarahaa, Molag Balille leijonan talja. Sheogorath vaatii useita uhrilahjoja: salaattia, lankaa ja sielukiven. Meridialle taas käy yksi kolmesta uhrista: ektoplasmaa, luujauhoa tai epäkuolleen lihaa. Poikkeuksia yleisestä linjasta on muutama: Nocturnal ja Peryite eivät vaadi pelaajalta tehtävän käynnistämiseksi mitään konkreettista uhria. Poikkeuksen muodostaa myös Hermaeus Mora, joka ei vaadi pelaajalta kuin sen, että pelaaja on tehnyt kaikki muiden Daedrojen antamat tehtävät. Daedrat voivat myös siis vaatia pelaajalta aineettomia uhreja.

Daedroille uhraamisessa huomattavaa on, että daedroille uhrattavat asiat heijastelevat Daedrojen vaikutusalueita tai luonteita: metsästyksen Daedralle on uhrattava saaliin vuota, elävien asioiden Daedralle epäkuolleisiin liitettäviä asioita, hedonistiselle juhlijalle alkoholia ja kidutuksen Daedralle asia, joka voi vangita ihmisen sielun. Yhdellekään daedralle ei anneta samanlaista uhrausta kuin toiselle, joten uhraus riippuu aina daedrasta ja kontekstista.

Huomattavin ero kreikkalaiseen uhraukseen Oblivionin uhrauksissa on eläinuhrauksen puute. Vaikka daedroille uhrataan esimerkiksi eläinten taljoja, ei pelissä esiinny eläinten uhrausta tai minkäänlaista mekaniikkaa sen mahdollistamieen. Pelin mekaniikoissa on kyllä npc–hahmoille dialogin kautta annettavia yksinkertaisia käskyjä, jotka rajoittuvat seuraamiseen, paikoillaan

odottamiseen ja seuraajan vapauttamiseen pelaajan seurasta. Pelissä esiintyviä villieläimiä, esimerkiksi lampaita, susia, karhuja ja rottia, ei voi *command creature*-loitsua lukuunottamatta¹⁵⁹ ohjailla tai pienempien eläimien tapauksessa ottaa kantoonsa. Eläimet esiintyvät pelissä lähinnä lihan tai taljojen lähteenä tai vihollisina luonnossa. Ainut toiminnallisempi eläin pelissä on pelaajan hevonen, jolle ei ole minkäänlaista seuraamismekaniikkaa ja pelaajan hevonen jääkin vain paikoilleen siihen mihin pelaaja hevosensa jättää. Pelaajan hevonen voikin yksin jätettynä usein kadota ja kadonneen hevosen voi löytää ajan kuluessa tallilta, josta se on ostettu. Vaikka pelaaja voi johdatella loitsuilla villieläimen daedran alttarille tai ratsastaa hevosella daedran pyhätölle ja tappaa eläimen siellä, yhdenkään daedraprinssin uhriksi ei kelpaa eläin, eivätkä pelin mekaniikat tue elävien eläinten uhrausta. Kahta poikkeusta lukuunottamatta daedrojen pyhätöissä ei ole edes alttareita, joissa uhrauksen voisi suorittaa.

Oblivionissa esitetään yksinkertaistettu kuva kreikkalaisesta uhrauksesta. Jumalat pyytävät ihmisiltä uhrauksia, joiden sisältö riippuu siitä kenelle uhrataan. Pelaaja saa myös jumalilta tehtävän suoritettuaan palkinnon. Kuitenkin kreikkalaisten pyhissä toimituksissa keskiössä oleva eläinuhri loistaa poissaolollaan. Tämän voisi argumentoida johtuvan pelimekaniikoista, mutta tästäkin huolimatta eläinuhrin puuttuminen on merkittävä poikkeama pelin uhrausten ja kreikkalaisten uhrausten välillä.

Daedratehtävien ei voi sanoa olevan yksiselitteisesti pelaajalle haitallisia osan niistä sisältävän rikollisen tai harmaalla alueella liikkuvan toiminnan takia. Pelaaja saa jokaisesta daedratehtävästä niiden sisällöstä huolimatta kuuluisuuspisteitä, jotka ovat pelin sisällä yksinkertainen numeerinen mekaniikka, jolla mitataan pelaajan kuuluisuutta pelimaailmassa. Pelaaja saa daedratehtävistä useita pelimekaniikan kannalta hyödyllisiä esineitä eikä peli hiekkalaatikkoluonteestaan johtuen pakota pelaajaa käyttämään niitä mitenkään pahoihin tarkoituksiin. Osassa esineistä on jopa pelin sisällä rajoituksia tämän estämiseen, esimerkiksi Wabbajack-sauvaa ei voi käyttää ihmisten muuntamiseen eikä Azuran tähdellä voi vangita ihmisten sieluja. Osa daedratehtävien sisällöstä liittyy myös suoraan daedrojen palvojien auttamiseen. Esimerkiksi Peryiten tehtävässä pelaajan on autettava rituaalia yrittäessään toiseen ulottuvuuteen vangittujen kannattajien sielut. Azuran tehtävässä taas pelaajan on tapettava

¹⁵⁹ Command creature-loitsulla pelaaja voi saada eläimet taistelemaan puolestaan. Näin loitsituista eläimistä ei tule pelaajan pysyviä seuraajia, sillä loitsulla on aikarajoitus.

Azuran vampyyreiksi muuttuneet kannattajat, näin vapauttaen heidät vampirismin kirouksesta ja jättämässään viestissä Azuran paljojat jopa kiittävät tappajaansa. Meridian tehtävässä taas pelaajan on määrä tappaa kuolleiden manaajia¹⁶⁰, sillä Meridia on elävien asioiden energian daedra. Kuolleiden manaajat ovat pelissä yleisesti esiintyvä vihollistyyppi eikä kuolleiden manaajien tappamista lasketa pelimaailmassa murhaksi. Kuolleiden manaaminen on myös pelimaailmassa laitonta. Tehtävän suoritettuaan Meridia kiittää pelaajaa ja sanoo kuolleiden manaajien olevan loukkaus kaikkea elävää vastaan. Namiran tehtävässä taas pelaajan tulee auttaa Namiran seuraajia pysymään pimeydessä, eli pimennettävä näitä käännättävien pappien valot loitsulla. Loitsun käytettyään pappien valonlähteet sammuvat ja Namiran seuraajat tappavat papit. Tämä tehtävä liikkuu hieman harmaalla alueella, sillä pelaajan toimet johtavat pappien kuolemaan, mutta toisaalta pappien kimppuun ei saa itse käydä tai tehtävää ei lasketa suoritetuksi. Loitsun langettamista ei myöskään lasketa rikokseksi tai pappien kuolemia murhaksi.

Osa daedratehtävistä on myös luonteeltaan melko harmittomia, kuten Nocturnalin tehtävä jossa pelaajan on vain palautettava Nocturnalilta varastettu taikaesine. Luolastossa pelaaja taistelee vain pelimaailman petoja vastaan eikä riko pelimaailman lakeja tai tapa ketään. Sheogorathin tehtävässä taas pelaajan matkattava pieneen kylään ja täytettävä sieltä löytyvän asukkaan ennustus. Sheogorath onnittelee pelaajaa onnistuttuaan ja toivoo tämän olleen yhtä hauskaa myös pelaajalle. Pelimaailmassa Sheogorathin tehtävällä ei ole haitallisia seuraamuksia ja pelaajan toteuttamat profetian ennusmerkit päätyvät jopa pelimaailman omaan lehteen, Mustan Hevosen kuriiriin.

Toisissa tehtävissä taas liikutaan harmaalla alueella. Malacathin tehtävässä pelaajan on vapautettava kaivokseen orjuutetut peikot ja tässä tehtävässä pelaaja voi valita lähestymistapansa; pelaaja voi joko tappaa peikkojen vartijat, tai tehdä tehtävän väkivallattomasti ja hiipiä varastamaan avaimet vartijoilta. Väkivallattomassa tapauksessa peikot tappavat vartijat, mutta näitä kuolemia ei lasketa pelaajan tekemiksi rikkeiksi. Hircinen tehtävässä metsästyksen daedra antaa pelaajalle tehtäväksi metsästää Hircinen huviksi. Metsästyksen kohteena on yksisarvinen, jota vartioi kolme minotauria. Pelaajan tehtävänä on tuoda yksisarvisen sarvi takaisin Hircinelle. Hermaeus Moran tehtävässä pelaajan tulee

¹⁶⁰ ”necromancer”

kerätä Hermaeukselle kaikkien pelimaailman rotujen¹⁶¹ sielut, johon Hermaeus antaa pelaajalle erityisen loitun ja sielukiven. Tehtävä siis vaatii kaikkien pelimaailman rotujen tappamista, mutta tässäkin tehtävässä pelaaja voi valita miten tehtävän suorittaa; pelaaja voi joko etsiä vihollisia kaikista pelimaailman roduista ja näin olla suorittamatta murhia tai tehtävän nopeaan suorittamiseen yksinkertaisesti murhata kaikkien rotujen edustajan. Boethian tehtävässä pelaajan on osallistuttava Boethian järjestämään Kymmenen Veren turnaukseen tullakseen Boethian valituksi. Pelaaja taistelee yhdeksää muuta Boethian valittua vastaan ja tästä selvittyään Boethia onnittelee pelaajaa ja antaa tänne miekan palkinnoksi. Boethian turnauksessa voittamien vastustajien päihittämistä ei myöskään lasketa pelin sisällä murhiksi. Sanguinen tehtävässä pelaajan on määrä suorittaa pila illalliskutsuilla ja loihittia jokainen kutsujen osanottaja Sanguinen antamalla loitsulla alastomaksi. Loitsun langettaminen toiseen hahmoon lasketaan pelissä pahoinpitelyksi, joten tästä pelaaja saa kontollensa rikoksen ja tästä sakon. Toisaalta tehtävä on myös mahdollista suorittaa saamatta etsintäkuulutusta joko loitsimalla piilosta, muuttumalla pelin loitsujen avulla näkymättömäksi tai käyttämällä daedraesine Gray Cowl of Nocturnalina.

Osassa tehtäviä voi myös tekemättä jättämisen lisäksi suoranaisesti epäonnistua, joista daedrat myös muistuttavat pelaajaa. Molag Bal ja Clavicus Vile sanovat suoraan pelaajalle tehtävän epäonnistumisesta. Clavicus Vilen tehtävässä pelaajan on haettava Clavicukselle Umbra-niminen miekka joka sisältää soturin sielun. Miekka taas on soturin hallussa, joka odottaa pelaajaa kaukaisessa luolassa. Pelaaja voi palata takaisin tappamatta soturia ja tästä Clavicus nuhtelee pelaajaa, miten tämä uskaltaa rikkoa hänen kanssan tehdyn sopimuksen. Jos pelaaja päättää suorittaa tehtävän ja tappaa soturin, voi pelaaja vielä tässäkin kohtaa kieltäytyä suorittamasta tehtävää loppuun ja olla antamatta miekkaa Clavicukselle. Tällöin Clavicus jälleen muistuttaa pelaajaa tekemästään sopimuksesta. Molag Balin tehtävässä pelaajan on määrä saada väkivallan kieltänyt hahmo raivostumaan ja tappamaan pelaaja Molag Balin antamalla kirotulla aseella. Pelaajan onnistuessa saamaan hahmo tappamaan tämän, pelaaja herätetään henkiin Molag Balin pyhätöllä. Jos pelaaja epäonnistuu tässä esimerkiksi tappamalla tämän miehen tai antamalla tämän kuolla kaupungin vartijoille, Molag Bal nuhtelee pelaajaa. Pelaajan onnistuessa taas Molag Bal onnittelee pelaajaa ja käskee tätä kuolevaista pitämään yllä ”hyvää työtä”. Pahaksi

¹⁶¹ Pelissä käytetty sana on ”race”. Ilmaisua on siis suora käännös, ei minkäänlainen kannanotto.

voidaan laskea Mephalan tehtävä, jossa pelaajan on tapettava kaksi riitaisten sukujen johtajaa pienessä kylässä saadakseen aikaan taistelu sukujen välillä. Pelaajan on mahdollista kuitenkin suorittaa tämäkin tehtävä suorittamatta rikosta saamalla sukujen päät hyökkäämään kimppuunsa ja näin suorittamalla vain itsepuolustusta tappaessaan nämä. Itsepuolustusta ei lasketa rikokseksi pelimaailmassa. Tehtävän luonne myös ilmentää Mephalan aluetta ”verkkojen kutojana”, joka sekaantuu kuolevaisten asioihin oman huvinsa vuoksi. Kreikkalaisten jumalten tapaan daedroilla ei ole varsinaista dogmaa tai käyttäytymissääntöjä. Daedrat antavat kyllä pelaajalle tehtävän, mutta eivät tarkempia ohjeita tehtävän suorittamiseen. Pelaaja voikin useassa daedratehtävässä valita tapansa jolla suorittaa tehtävät tappamatta ketään tai suorittamatta rikoksia tai yksinkertaisesti jättämällä tehtävät tekemättä, jos ne eivät ole pelaajalle mieleisiä.

Daedrojen kanssa toimimisessa ilmenee jumalallinen narratiivi; pelaaja osallistuu pelimaailmaan daedrojen asettamien tehtävien muodossa, joista suuressa osassa on kyse toisten pelimaailman hahmojen, toisten kuolevaisten, asioihin sekaantumisesta. Daedrat vaikuttavat pelimaailmaan tehtävissään pelaajan kautta. Daedrojen päämääriin päästämiseksi tarkoitettavat keinot vaihtelevat väkivaltaisista melko harmittomiin piloihin, mutta loppujen lopuksi daedroja ei kiinnosta, miten pelaaja tehtävät suorittaa. Tämä on nähtävissä tehtävien suorittamiseen liittyvissä mahdollisuuksissa. Osa tehtävistä on mahdollista suorittaa väkivallattomasti tai pelaajalle seurauksia seuraamattomina. Oblivionin daedranpalvontamalli on samalla myös pelimaailman hiekkalaatikkoluonteesta johtuen polyteistinen uskonnon malli; pelaaja voi pelata peliä joko suorittamatta yhtään daedratehtävää ja ainoastaan pelin pääjuoni edellyttää yhden daedraesineen hankkimista edetäkseen. Pelimaailma ei implisiittisesti kehoita pelaajaa suorittamaan tätä poikkeusta lukuunottamatta yhtään daedratehtävää. Hermaeus Mora lukuunottamatta daedrat eivät edes huomioi, onko pelaaja suorittanut tehtäviä toisille daedroille. Roolipelaamiseen kallellaan oleva pelaaja voi siis valita, ketä daedraa palvoo, palvooko ollenkaan vai palvooko daedroja ollenkaan. Cyrodiilin provinssissa daedrojen palvonta ei myöskään ole laitonta, joka selviää *Modern Heretics*-kirjasta sekä pelaajan toimista pelin aikana. Gray Cowl of Nocturnalia huolimatta¹⁶² pelimaailma ei

¹⁶² Tämän poikkeuksen voi nähdä johtuvan Gray Cowlin olemuksesta pelimaailman sisällä, sillä se on pelimaailmassa tunnetun mestarivarkaan tunnus.

reagoi pelaajan hallussaan pitämiin daedraesineisiin millään tavalla, eikä daedrojen palvonnasta seuraa muita rangaistuksia, kuin ne jotka pelaaja toimillaan näiden tehtävissä saattaa aiheuttaa. Pelaaja voi myös jättää daedratehtävät koska tahansa kesken, joko niiden ollessa liian vaikeita pelaajalle tai niiden luonteen ollessa pelaajan mielestä epämiellyttäviä. Daedratehtävien suorittaminen ei myöskään ole este pelimaailmassa esiintyvän toisen uskontoon, Yhdeksän Pyhän palvontaan osallistumiselle. Yhdeksän pyhän kappeliin voi kävellä daedramiekkä kädessä ja vastaanottaa siunauksen alttarilta siitä huolimatta montako daedratehtävää pelaajalla on suoritettuna tai suorittamatta. Tässä mielessä pelin polyteistinen maailma ja käsitys ovat yhteneväinen antiikin kreikkalaisen maailman polyteistisestä luonteesta, jossa jokainen sai mieltymystensä mukaan valita palvomansa jumalan, tai kultin johon osallistuu. Uskonto näyttäytyy Oblivionin maailmassa yksityisenä asiana. Kreikkalaisen jumalten palvonnan tapaan daedrojen oikeanlainen kunnioittaminen muodostuu oikeasta käytöksestä jumalia kohtaan eikä siitä, ketä päättää palvoa.

3.6 Topos

Tässä kappaleessa aiheena on kreikkalaisen ja pelin uskontojen sijoittelu fyysiseen pelimaailmaan. Tätä analysoin kreikkalaisten pyhien paikkojen rakennetta, kreikkalaisia jumalten kuvauksia, eli kulttipatsaita, sekä antiikin kreikkalaisten uskonnollisen kentän muutosta sekä näiden yhtymäkohtia pelimaailmaan.

3.6.1 Antiikin ajan uskonnollinen sijoittuminen

Romans have done a better thing: for it has been our wish, to the end that we may promote piety toward the gods, that they should dwell in our cities with us.

—Cicero.¹⁶³

¹⁶³ Cicero 1928, 2.26.

Kreikkalaiset palvoivat jumalia näille omistetuissa pyhätöissä. Perusmuotoisia pyhättöjä yksinkertaisine aitoineen ja alttareineen oli tuhansia Antiikin kreikkalaisessa maailmassa. Eri jumalten pyhätöt saattoivat sijaita täysin erilaisissa paikoissa: Poseidonin pyhättöjä oli meren rannalla, Zeuksen pyhättöjä usein vuorten päällä ja Artemiksen pyhätöt taas maalaismaisemissa, usein vedenlähteen äärellä¹⁶⁴ Kaikille jumalille ei ollut ”normaalia” temppeliä, vaan pyhätöt myös vaihtelivat muodoltaan. Esimerkiksi ktoonisille jumalille ei usein ollut temppeliä.¹⁶⁵ Pyhättö koostui eri osista, joista tärkein oli *temenos*, maata joka oli rajattu tai varattu jumalalle. Yleisesti temenos kuului yhdelle jumalalle. Temenoksen jälkeen tärkein elementti oli alttari, joka oli uhrausten paikka. Altteri saattoi olla vain tuhkakasa, marmorista veistetty alusta tai olla itsessään veistoksista tehty. Alttareissa esiintyi myös vastakkainasettelua niiden muodossa, riippuen siitä millaiselle jumalalle uhrattiin; ktoonisille jumalille saattoi olla maakuoppa tai tulisija ja ouraanisille jumalille taas korotettu kivialtteri. Kolmantena elementtinä oli mahdollisesti temppeli, joka ei tosin ollut pyhätölle välttämättä erittäin tärkeä. Monessa pyhätössä ei välttämättä ollut temppelirakennusta tai niiden rakentaminen jäi yksinkertaisesti kesken. Osa kreikkalaisten pyhätöistä kehittyi valtaviksi keskuksiksi, joissa saattoi olla monta temppeliä ja alttaria eri jumalille. Spektrin toisessa päässä taas olivat pienemmät pyhätöt, esimerkiksi luonnossa. Nymfejä ja Pan-jumalaa saatettiin palvoa suurten puiden luona, luolissa tai lähteiden luona.¹⁶⁶ Kulttien aktiviteetteja suoritettiin kaikenmuotoisissa paikoissa virallisesta *temenoksesta* temppeleineen yksinkertaisempiin pyhiin paikkoihin, lähteillä, kivillä tai avoimilla paikoilla.¹⁶⁷ Kreikkalaisten temppeleissä pidettiin myös yllä tulia, esimerkiksi Apollon temppelissä Delfoissa paloi ikuinen tuli, jonka ei annettu sammua. Tulen sammumisella ja uudelleen sytyttämisellä oli myös symbolinen funktio: Athenen temppelissä Ateenassa Athenen temppelin tuli sammui juuri ennen kuin roomalainen kenraali Sulla valloitti Ateenan.¹⁶⁸

Kreikkalaisten uskonnossa ilmeni myös mysteerikultteja. Todellisuudessa monissa kreikkalaisten kulteissa tai rituaaleissa oli salattuja osia mutta mysteerikulttien erotus muihin oli se, että ne olivat vapaaehtoisia ja eksklusiivisia.

¹⁶⁴ Mikalson 2005, 1–3.

¹⁶⁵ Price 2006, 58.

¹⁶⁶ Burkert 1985, 88, 217; Budin 2004, 291–293.

¹⁶⁷ Alcock 1993, 175.

¹⁶⁸ Burkert 1985, 61.

Mysteerikultit eivät kuitenkaan olleet piilotettuja enemmistöltä vaan mysteerikultit olivat yleisessä tiedossa, esimerkiksi Demeterin ja Dionysoksen mysteerikultit olivat tunnettuja ja suosittuja. Mysteerikultit eivät olleet salattuja itsessään, vaan niiden riitit ja symbolit olivat vain jäsenien tiedossa.

Mysteerikulttien eksklusiivisuus ei kuitenkaan ollut kallellaan monoteismiin, vaan yhden kultin jäsen saattoi palvoa myös muita jumalia. Osassa mysteerikulteissa esiintyi myös oppeja kuolemanjälkeisestä elämästä ja pelastuksesta erotuksena arkaaisen ja klassisen kauden kulttien maanpäällisen elämän suuntautumiseen. Moderneimmista kirjauskonnoista poiketen antiikin ajan polyteistisissä uskonnoissa ei ollut eksklusiivisen palvonnan käsitettä.¹⁶⁹ Yksilöt valitsivat itse, mihin julkisesti juhlittuihin riitteihin ottivat osaa ja vielä merkittävämmiin mitä julkisesti tunnustettuja jumalia palvoivat yksityisellä tasolla.¹⁷⁰

Kreikan joutuessa roomalaisen vallan alle tapahtui uskonnollisella kentällä monia muutoksia: jotkut kultit syrjäytettiin, uusia kultteja ilmestyi kaupunkiin, esimerkiksi keskitetty keisarinpalvonta sekä maaseudun kulttien muutokset.¹⁷¹ Roomalaisille oli tärkeää, että jumalat asuivat samoissa kaupungeissa kuin he itse. Tähän tavoitteeseen pyrkien roomalaiset pyhittivät rakennuksia jumalille.¹⁷² Roomalaiset suvaitsivat sellaista, jonka käsittivät vaarattomaksi ja vetivät rajan siihen minkä kokivat uhkaavaksi tai vaaralliseksi. Roomalaiset eivät nähneet suurta vaaraa monissa aikansa kulteissa, joissa monet yksilöt ja kaupungit palvoivat jumalia, jotka olivat lähellä heidän omiaan. Rooman valtakunnan aikana uskonnosta tuli aikaisempaa yksilöllisempi alue ihmisten elämässä, joka nähtiin aiempaa enemmän yksilön valintojen alueena.¹⁷³ Keisari Augustuksen kuoleman jälkeen vuonna 14 eaa. tämä korotettiin jumalaksi ja tämän kuollessa keisarikultti oli vakiintunut ja noudatti Augustuksen asettamaa mallia 200 vuotta.¹⁷⁴

Kreikkalais-roomalaisessa maailmassa asenteita ja toimia muokkasivat käsitykset myyttisestä ja kultillisesta maantieteestä. Uskonnollisen maiseman mallit viestivät ihmisten välisistä suhteista ja havainnollistivat myös statusta ja auktoriteettia. Uskonnollinen maisema ei ollut immuuni ihmiselämän muulle kehitykselle, vaan se saattoi heijastaa laajaa kulttuurillista ja sosiaalista miljöötä. Keisarillinen ideologia vaati uhraamista keisarille, mutta sen rinnalla oli olemassa

¹⁶⁹ Budin 2004, 302–303; Makrides 2009, 28.

¹⁷⁰ Parker 2011, 247.

¹⁷¹ Makrides 2009, 23.

¹⁷² Cicero 1928, 2.26; Ando 2008, 110.

¹⁷³ North 2000, 63; Smart 2005, 246.

¹⁷⁴ Suolahti 2007, 162–164. Price & Thonemann 2011, 242.

myös suuri määrä muita uskomuksia ja käytäntöjä. Roomalaisen keisarikultin sijaintina olivat Kreikan alueella kaupungit. Esimerkiksi Ateenassa keisarikultin sekä agora että akropolis olivat keisarikultin kulisseeja. Keisarikultti antoi rauhanomaisen keinon Rooman yksinvaltiuden edustamiseen väestölle kaupunkiympäristössä. Keisarikultilla ei ollut paikkaa maaseudulla eikä näytelty roolia ihmisen ja luonnon välisissä suhteissa, vaan nämä huolet jätettiin perinteisimmille jumaluuksille. Keisarikultin orientaatio vaati, että se hallitsi kaikkein väkimmäistä ja merkittävintä tilaa. Syrjäytetyt kultit olivat kultteja, jotka valloituksen ja yhdistämisen prosessissa siirrettiin tarkoituksellisesti paikasta toiseen. Syrjäytettyjen kulttien ilmiö on ulkoisesti motivoitu teko, joka oli suunniteltu häiritsemään paikallisia symbolisia järjestelmiä uuden järjestyksen eduksi. Kulttiesineiden siirtäminen edusti tarkoituksenmukaista yhteisön symbolista tuhoamista. Huomattavaa on, että suurin osa kulttien syrjäyttämisestä tapahtui roomalaisvallan ensimmäisellä vuosisadalla. Maaseudulla kulttipaikkoja myös hylättiin ja tämän sanotaan usein liittyvän yleisiin negatiivisiin voimiin provinssissa; väestön vähenemiseen, sotaan ja taloudelliseen epävarmuuteen. Pyhätköjät kuitenkin poistui käytöstä monista syistä eikä näitä kaikkia voi yhdistää suuriin poliittisiin tai instituutionaalisiin muutoksiin. Maaseudun kultit kuitenkin myös selviytyivät suuressa määrin. Esimerkiksi antiikin kreikkalainen maantieteilijä Pausanias rakentaa kuvaa¹⁷⁵ Rooman vallan alusta Kreikassa, jossa valtakuntaa kansoittavat edelleen tiheästi jumaluudet, vaikka ihmiset olisivat kadonneet.¹⁷⁶

¹⁷⁵ Pausanias 1918, 2.12.2; 2.36.2; 3.22.10; 8.41.10; 8.35.5; 8.53.11.

¹⁷⁶ Alcock 1993, 172–181, 198–201; Smart 2005, 246.

3.6.2 Jumalten edustus



Kuva 7. Vasemmalla Apollon/Dionysoksen patsas. Oikealla roomalainen kopio Afroditen patsaasta. Kuvat itse ottamani vierailulla British Museumissa.

Beyond the sanctuary of Apollo the Helper is a place named Cotilum, and in Cotilum is an Aphrodite. She also has a temple, the roof of which is now gone, and an image of the goddess.
–Pausanias¹⁷⁷

Kreikkalainen kulttipatsas voidaan määritellä veistuskuvaksi siitä jumaluudesta, jota palvottiin kyseisessä pyhätössä. Kulttipatsas oli jumaluuden maallinen sijainen tai symbolinen manifestaatio jumaluuden läsnäolosta. Kulttipatsaat erotti muista jumalten kuvauksista niiden erityinen miljöö ja ensisijainen rooli kulttiaktiviteeteissa. Kulttipatsaille annettiin koti tempelistä tai muusta erityisestä miljööstä. Kulttipatsaille annettiin jumalan sijaisen rooli kulttitoiminnoissa, esimerkiksi uhrauksissa tai kulkueissa.¹⁷⁸ Arkaaisella kaudella suurin osa veistoksista tehtiin marmorista, kun taas klassisella kaudella pronssiveistokset yleistyivät. Usein kreikkalaiset pronssiveistokset ovat säilyneet nykypäivään vain roomalaisten marmorikopioina, sillä usein pronssi sulatettiin ja uusiokäytettiin.

¹⁷⁷ Pausanias 1918, 8.41.10.

¹⁷⁸ Romano 1980, 2.

Ihmiskehon täydellisyys oli klassisen kauden kreikkalaisten veistosten ideaali. Arkaaisella kaudella kreikkalaisissa patsaissa oli kaksi perus muotoa, kouros ja kore. Kouros oli alaston mies, joka seisoi kädet sivuillaan toinen jalka eteen asetettuna. Kore taas oli vaateetettu nainen, joka saattoi seistä jalat yhdessä tai kouroksen tapaan toinen jalka edemmäs asetettuna. Koren kuvauksessa kiinnitettiin huomiota myös siihen, miten vaatteet verhosivat alla olevaa kehoa. Klassisella kaudella luotiin naturalismin ja idealismin välillä tasapainottelevia patsaita ihmisistä ja jumalista. 500-luvulta eaa. lähtien naturalismin lisäksi alkoi esiintyä kiinnostusta kuvata ihmiskehoa toiminnassa, joten etenkin miestä kuvaavissa patsaissa johti urheilullisten aktiviteettien kuvaamiseen.¹⁷⁹ Antiikin veistoksia käytettiin moniin eri tehtäviin, esimerkiksi edustamaan jumalia pyhättöihin tai temppelisiin, mutta myös esimerkiksi hautajaismuistomerkkeihin sekä arkkitehtonisiin koristeluihin saatettiin tehdä mytologisia veistoksia.¹⁸⁰ Jumalia ei ainoastaan kuvattu ihmismuotoisissa patsaissa vaan jumalia saattoivat edustaa myös ns. baetyylit eli ei-ihmismäiset puu- ja kivipatsaat. Esimerkiksi Pafoksen Afrodite on metrin korkuinen musta kivi.¹⁸¹ Temppeleiden patsaiden tarkoitus ei kuitenkaan ollut kirjaimellisen tarkka kuvaus jumalasta, vaan jumalten spesifit kuvaukset hahmoineen ja tunnuksineen olivat käytäntöä. Kreikkalaisten patsaiden antropomorfismi ei kuitenkaan tarkoittanut että kreikkalaiset luulivat jumaltensa olevan ihmisiä.¹⁸² Kreikkalaisten jumalten kuvaus täydellisine vartaloineen, antropomorfiastaan huolimatta, toimi kuitenkin kuolevaisten ja jumalten erottamiseksi toisistaan. Kontrastin kautta osoitettiin, että jumalat olivat jotain mitä ihmiset eivät koskaan voi olla mutta parhaimpina hetkinään ihmiset ovat lähimpänä jumalia. Tästä syystä Akhilleusta ja muita Homeroksen sankareita voitiin kutsua jumalallisiksi.¹⁸³

Kreikkalaiset patsaat ovat edelleen klassisia merkkipaaluja taidosta, järjestyksestä ja kontrollista länsimaisessa taiteessa.¹⁸⁴ Kreikkalaisten veistosten merkityksestä myöhempään taiteeseen kertoo esimerkiksi Olympian Zeus-patsas. Olympian Zeus kuului Antiikin seitsemään ihmeeseen, mutta tuhoutui 400-luvulla. Olympian Zeuksesta tulikin yleinen Zeuksen kuva ja myös kuvauksia patsaasta on säilynyt ja niiden voidaankin katsoa vaikuttaneen myöhempään

¹⁷⁹ Budin 2004, 335–39; Hägele 2013, 74–6.

¹⁸⁰ Stewart 2006, 184.

¹⁸¹ Budin 2004, 293.

¹⁸² Price 2006, 57.

¹⁸³ Lapatin 2010, 141–42.

¹⁸⁴ Spivey 1995, 443.

taiteeseen Zeus-patsaan asennon ja olemuksen kautta.¹⁸⁵ Kreikkalaiset veistokset vaikuttivat myös esimerkiksi uusklassiseen tyyliin, jossa barokin ja rokokoon värit vaihdettiin valkoiseen. Tämä johtui osaltaan antiikin klassisen kauden patsaiden matkimisesta. 1700-luvulla elänyt saksalainen tutkija J.J. Winckelmann julkaisi kaksi teosta, jotka loivat pohjan uusklassismin nimellä kulkevalle taidehistorialliselle liikkeelle. Asuessaan Roomassa Winckelmann näki ja luki paljon kreikkalaisten patsaiden kopioista aitojen kreikkalaisten patsaiden sijaan. Muiden renessanssitäiteilijöiden ja -oppineiden ohella Winckelmann oli sitä mieltä, että klassisen kauden kreikkalaiset patsaat olivat yksivärisiä ja tätä myös kreikkalaiset olisivat suosineet. Winckelmann tiesi, että esiklassiset patsaat ja aiempien kulttuurien patsaat olivat väritettyjä, mutta tuli siihen tulokseen että patsaiden muodon kehittyessä myös niiden värit poistuivat. Näin ollen klassisen muodon oli oltava valkoinen. Winckelmann ja tämän aikalaiset eivät ymmärtäneet tutkivansa roomalaisia kopioita kreikkalaisista patsaista, jotka oli joko jätetty valkoiseksi tai joista väritys oli jo hävinnyt. Winckelmannin kirjoittaessa teoksiaan 1700-luvun puolivälissä, väri ja muoto oli jo erotettu myös muista syistä ja esimerkiksi renessanssitäiteilijät Michelangelo ja Bernini tekivät veistoksensa valkoisesta marmorista. Nykyaikaan säilyneet kreikkalaiset patsaat voivat olla kuitenkin harhaanjohtavia. Olemme nykyaikana tottuneet näkemään kreikkalaisten ja roomalaisten patsaita veistettyinä valkoisesta marmorista. Patsaiden kalpeus on ollut yhteensopiva modernien käsitysten kanssa klassisen taiteen puhtaudesta ja yksinkertaisuudesta ja sitä on myös matkittu viime vuosisatojen veistoksissa. Tämä kuva on kuitenkin väärä, sillä valkaistun vaaleat veistokset eivät olisi käyneet kreikkalaisille järkeen; marmoriveistoksia maalattiin säännöllisesti. Esimerkiksi veistosten vaatteet, silmät, hiukset ja muut yksityiskohdat olivat väritettyjä realismin vuoksi. Erityisen kunnioitettuja patsaita saatettiin myös kullata ja patsaat saattoivat olla monenvärisestä marmorista tai marmorin ja puun yhdistelmästä tehtyjä.¹⁸⁶

¹⁸⁵ Heckenberg 2011, 189–200.

¹⁸⁶ Stewart 2006, 183. Münch 2012, 21–23; Hägele 2013, 253–254.

3.6.3 Daedrojen edustus



Kuva 8. Nocturnalin patsas. Kuvakaappaus pelistä.

Jokaisen Daedran pyhätöstä pelaaja löytää Daedran patsaan, jolle myös Daedran vaatima uhraus annetaan. Kahta poikkeusta lukuunottamatta patsaat kuvaavat antropomorfisia hahmoja pelin roduista. Patsaat esitetään joko seisomassa tai dynaamisemmissa asennoissa usein jotain kädessään. Patsaiden kuvauksesta ja asennosta Nocturnalin patsaasta on nähtävissä vaikutteita kreikkalaisesta *kore*-muotoisesta patsaasta. Nocturnal seisoo suorassa, toinen jalka eteen asetettuna pitkään kaapuun verhoutuneena. Nocturnalin sukupuolen päättelemisessä pelaajan ei tarvitse olla pelkästään patsaan kuvauksen kanssa, vaan Nocturnal myös puhuu pelaajalle tehtävänannossaan naisen äänellä. *Kouroksen* tai koren mallia voidaan katsoa heijastelevaksi myöskin Boethian, Hircinen ja Malacathin patsaat, jotka seisovat suorassa toinen jalka eteen asetettuina, joskin kaikilla on myös aseet käsissään. Myös Meridian patsas seisoo suorassa toinen jalka eteen asetettuna, kädet pään yläpuolelle nostettuina. Dynaamisempia kuvauksia edustavat taas Molag Balin ja Sanguinen patsaat, jotka ovat vääntäytyneinä jännittyneisiin asentoihin. Antropomorfisten patsaiden lisäksi pelimaailmasta on löydettävissä kaksi ei-antropomorfista patsasta: Hermaeus Moran ja Peryiten patsaat. Hermaeus

Moran patsas on lonkeroita ja rapumaisia saksia sisältävä massa. Peryiten patsas taas kuvaa lohikäärmettä. Nämäkään poikkeukset eivät ole merkittävästi pois linjasta patsaiden kreikkalaisten kulttipatsaiden kanssa, sillä kreikkalaisilla kulttipatsaina esiintyi myös ei–antropomorfista taidetta. Pelistä löydettävät patsaat siis myös heijastavat kreikkalaisen patsastaiteen kuvauksia niin arkaaiselta kuin klassiselta kaudeltakin, sekoitellen myös kulttipatsaiden kuvauksia antiikin eri aikakausilta.

Patsaissa huomio kiinnittyy myös niiden kokoon, joka on huomattavasti pelaajaa suurempi sekä niiden väriytykseen. Kaikki pelistä löydettävät daedrojen patsaat ovat valkoisia. Patsaissa ei ole mahdollista ajan kulumaa tai sammalta lukuun ottamatta muuta väriä, kuin valkoinen. Sekä patsas että jalusta ovat pohjaväritään puhtaan valkoisia. Yhteneväisyys kreikkalaisen veistostaiteen kanssa tosin on uusklassismin ihanteiden värittämä, sillä kuten aiemmin todettiin, kreikkalaisten patsaat eivät olleet aikanaan puhtaan valkoisia värisiä vaan niitä väritettiin. Tässä mielessä pelissä on myös uusklassismin vahvasti värittämiä virheellisiä käsityksiä antiikin maailman veistostaiteesta. Tämä havainto paljastaa myös kuinka kauaskantoisia kulttuuriliikkeiden vaikutus on eurooppalaisessa kulttuurissa; 1700–luvulla alkanut taidesuuntaus nostaa päätään edelleen 2000–luvulla julkaistussa videopelissä. Kaikki Oblivionin viittaukset antiikkiin eivät ole siis puhtaasti antiikista kreikkalaisilta peräisin, vaan ovat myös myöhäisemmän eurooppalaisen kulttuuriperinnön sekä virheellisten käsitysten värittämiä.

3.6.4 Daedrojen pyhätöt



Kuva 9. Sanguinen pyhättö. Kuvakaappaus pelistä.

Pelaaja voi löytää daedrojen pyhättöjä keskustelemalla pelihahmojen kanssa, jotka antavat joskus dialogivaihtoehtoiksi ”Daedric shrines” ja tämän jälkeen merkkavat pelaajan karttaan pyhätön. Toinen vaihtoehto on yksinkertaisesti törmätä pyhättöön luonnossa. Pyhättöjen löytämisen jälkeen ne myös merkataan löydettyiksi sijainneiksi pelaajan karttaan, jolloin pelaajan voi pikamatkustaa kartan avulla suoraan kohteeseen. Kaikki pyhätöt löytyvät piilotettuina maaseudulle tai Mehrunes Dagonin tapauksessa piilotettuna luolaan; yhdellekään ei ole rakennettu suurta temppeliä. Suuret temppelit onkin pelissä varattu Yhdeksälle pyhälle, joihin palaamme seuraavassa luvussa.

Muitakin yhdistäviä tekijöitä on; jokaisessa pyhätössä patsaan edessä on raivattu aukea tila, jossa palvovat liikuskelevat. Pyhätöissä on usein myös muutama penkki, kynttilöitä ja lukupulpetti patsaan edessä. Ainut asia, jolla on varsinaisesti funktio Daedran palvomiselle ja tehtävien aloittamiselle on Daedran patsas jalustoineen. Poikkeuksen alttarin läsnäolosta muodostavat Mehrunes Dagonin pyhättö ja Sheogorathin hylätty pyhättö, joiden kummankin edessä on alttari.

Sheogorathin pyhätössä ei ole pelin muiden daedrapyhättöjen tapaan muita hahmoja ja matka sinne käy petojen täyttämän luolan läpi. Sheogorathin hylätty pyhättö heijasteleekin antiikin Kreikan kulttien hylkäämistä, jossa vaihtelevista syistä maaseudun kulttipaikkoja hylättiin. Sekä Mehrunes Dagonin että Sheogorathin hylätty pyhättö ilmentävät tarkemmin antiikkisen jumalten pyhätön mallia, jossa oli pyhä tila *temenos*, patsas sekä alttari. Mehrunes Dagonin ja Sheogorathin hylätystä pyhätöstä voidaan myös löytää näkyvänä elementtinä tuli, joka palaa Dagonin pyhätössä tolppien päissä ja Sheogorathin pyhätössä tulet palavat erillisissä astioissa Sheogorathin patsaan vieressä. Muiden daedraprinssien pyhätöissä tulen elementtinä toimivat niistä vaihtelevasti löydettävät kynttilät. Kaikkien pyhättöjen tuli on pelimaailassa ikuista, sillä pelissä kynttilät, nuotiot ja tulet eivät sammu tai ole aikarajoitteisia. Ainut tuli, joka pelissä voi sammua on pelaajan kantama soihtu.

Daedrojen pyhättöjen mallit eivät kuitenkaan ole täysin yhteneväiset kreikkalaisen pyhätön mallin kanssa. Altarien puuttuminen suurimmasta osaa daedrojen pyhätöistä ilmentää myös virheellistä kuvaa kreikkalaisten uskonnollisista menoista. Oblivionissa kulttipatsas kohotetaan kaikkein tärkeimmäksi elementiksi uhrauksen kannalta, vaikka kreikkalaisille alttari oli uhrauksen kannalta tärkein elementti pyhätössä. Antiikin Kreikassa uhraukset suoritettiin alttarilla eikä suoraan jumalan patsaalle, joka oli jumalan symboli tai jumalan sijainen maan päällä. Toisaalta daedrojen pyhättöjen malli noudattelee osittain oikeanlaista kuvaa kreikkalaisten pyhätöistä; pyhätössä on rajattu alue sekä kulttikuva jumalasta. Daedraprinssien pyhätöistä löytyy myös yksi elementti, joka on selkeästi väärässä paikassa suhteessaan kreikkalaisen pyhättöjen malliin. Kreikkalaisissa pyhätöissä ei ollut lukupulpetteja kynttilöineen ja tämän voidaankin katsoa olevan kristillisten kirkkojen muodon värittämä elementti. Lukupulpetti mainitaan nimenomaan liturgisena kalusteena esimerkiksi katolisen kirkon Roomalaisessa messukirjassa¹⁸⁷. Daedraprinssien pyhättöihin on siis myös liivahtanut sinne kuulumattomia elementtejä ja samalla anakronismia, kun niitä tarkastellaan nimenomaan kreikkalaisten pyhättöjen mallin kautta.

3.6.5 Cyrodiilin uskontojen sijoittuminen

¹⁸⁷ Roomalainen messukirja 1998, 63; Dhima 2008, 24.

Oblivionista voi löytää pelin uskonnoista rakenteellista ja rituaalista eroavaisuutta. Keisarikultti on kappeleissaan kaikille avoin, ja siihen osallistuminen vaatii vain kappelissa käynnin ja alttarin aktivoimisen siunauksen saadakseen. Daedra-kultit taas ovat syrjäisempiä ja suljetumpia ja vaativat pelaajalta kiinnostusta ja omaa tiedonhakua, että daedra-kultteihin pääsee edes osallistumaan. Pelin pääjuoni pakottaa yhdessä tehtässä pelaajan hankkimaan yhden daedra-artefaktin tehtävissä etenemistä varten ja ohjaa pelaajan sellaista kohti vihjeillä, mutta muuten pelaaja on täysin oman aloitteensa varassa daedra-kulttien löytämiseksi. Daedra-kultit ovat myös vaihtelevasti suljettuja ja vain kolmeen pääsee osallistumaan ilman minkäänlaista fyysistä uhrausta. Pelaaja kohtaa daedra-kulteissa usein portinvartijan, jonka suosioon on ensin päästävä saadaksen tiedon miten daedra-prinssiin otetaan yhteys. Kaikki daedra-kultit eivät ole pelaajalle pelin alussa saavutettavissa, sillä daedra-kulteissa on myös tasovaatimus, joka pelaajan on ensin täytettävä osallistuakseen daedran palvontaan. Hermaeus Moran tehtävää



Kuva 10. Vasemmalla Bruman kaupungista löydettävä Taloksen kappeli. Kuvakaappaus pelistä. Oikealla goottilainen Santa Maria de Reglan katedraali. Lähde kuvalle: Pxhere.com.

pelaaja ei edes pysty suorittamaan, ennen kuin on suorittanut kaikki muut daedratehtävät; Hermaeus Mora aloittaa puheensa pelaajalle sanomalla ”huomaan että olet palvellut veljiäni”.

Daedra–kulttien lisäksi pelimaailmasta löytyy myös Yhdeksän Pyhän¹⁸⁸ uskonto, jonka paikkana ovat pelimaailmassa kaupungit. Jokaisessa kaupungissa on jollekin yhdeksästä pyhästä nimetty kappeli, jonka sisällä on alttarit jokaiselle yhdestä jumalasta. Pelimaailmasta löytyvien kirjojen ja dialogin kautta pelaajalle selviää, että Yhdeksän Pyhän kultti on aiemmin sisältänyt vain kahdeksan jumalaa ja yhdeksänneksi korotettiin Septim–valtakunnan perustanut keisari Tiber Septim tämän kuoleman jälkeen. Provinssin pääkaupungista Imperial citystä ja Bruman kaupungista voi myös löytää keskeiseltä paikalta suuren Tiber Septimin patsaan. Oblivionin pelimaailmana toimivassa Cyrodiilin provinssissa on nähtävissä uskontojen välillä tilallinen erottelu. Pelimaailmassa daedra–kulttien ja keisarikultin tilallinen asema on selkeä; daedrojen patsaita voi löytää vain luonnosta, kulkuväylien ulkopuolelta tai muutamassa tapauksessa piilossa luolista.

Yhdeksän Pyhän kappelit¹⁸⁹ löytyvät vain kaupungeista ja niissä keskeisiltä paikoilta. Kappelien ulkonäkö on selvästi yhtenevä goottilaisten kirkkoarkkitehtuurin kanssa suippokaarineen, ruoteineen ja lasimaalauksineen¹⁹⁰.



Kuva 11. Yhdeksän Pyhän kappeli Bruman kaupungissa. Kuvakaappaus pelistä.

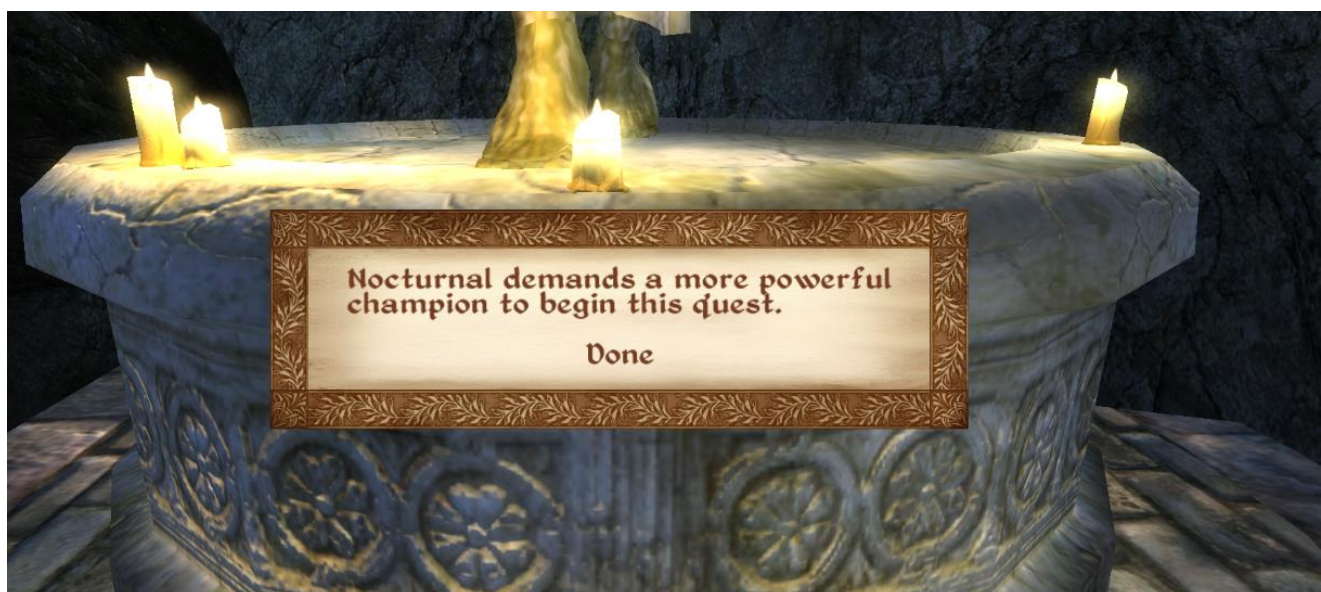
¹⁸⁸ ”Nine Divines”.

¹⁸⁹ Pelissä käytetty nimitys on ”chapel”.

¹⁹⁰ Charles & Klaus 2008, 13–15.

Yhdeksän Pyhän kappeliin ulkonäkö on goottilainen, mutta niiden asettelu ja tilallisuus pelimaailmasta heijastelee vahvasti Kreikan valtaamista roomalaisten toimesta helleenisen ajan lopulla. Yhdeksän Pyhän ja samalla keisarikultin paikka ovat kaupungit ja daedrakulttien kulttien maaseutu. Vallanpitäjät ovat pelimaailmassa sijoittaneet oman uskontonsa edustuksen kaupunkien ja muut jumalat saavat sijaita kaupunkien ulkopuolella. Myös temppelirakennusten täysi puute daedrojen pyhästöistä kertoo virheellisestä käsityksestä kreikkalaisten pyhästöistä; jumalille rakennettiin myös temppeleitä, joista osa kehittyi suuriksi keskuksiksi. Daedraprinssien pyhästöt taas kuvataan vain luontoon sijoitettuina pieninä kultteina, joita kreikkalaisen uskonnon palvontapaikat eivät olleet.

Pelin daedrakultit näyttävät pelaajalle vaihtelevan asteisesti suljettuina mysteerikultteina, joihin pelaajan täytyy itse tutustua. Azuran palvontaan pelaaja saa vihjeitä *Modern Heretics*-kirjasta, mutta muihin daedrakultteihin tutustuessaan pelaaja on oman aloitteellisuutensa varassa. Daedrakultit ja niiden pyhästöt pelaaja voi löytää joko etsimällä hahmoja jotka tietävät niistä jotain tai yksinkertaisesti törmäämällä pyhästöön luonnossa. Pelimaailman hahmoilta tietoja hakiessaan pelaaja on täysin tuurin varassa, sillä npc-hahmojen kanssa käydyissä keskusteluissa daedrakultit ovat vain harvoin dialogivaihtoehtona. Nämäkin hahmot usein tietävät vain daedrojen pyhästöjen sijainteja, jotka merkataan pelaajan karttaan. Pyhästöön saapuessaan pelaajan täytyy vielä selvittää siellä olevilta daedrojen palvojilta tarkka tapa ottaa yhteys daedraan. Daedrakulttien tasovaatimuksista taas ei ole löydettävissä minkäänlaista tietoa pelin sisällä ja



Kuva 12. Nocturnal ilmoittaa pelaajalle tarvitsevänsä vahvemman esitaistelijan. Kuvakaappaus pelistä.

pelaajan ollessa liian pienitasoinen suorittamaan tehtävää, peli yksinkertaisesti ilmoittaa pelaajalle että tämän voi suorittaa tehtävän vasta ollessaan vahvempi.

Salaisempaa linjaa pelin daedrakulteista edustaa Mehrunes Dagonin kultti. Pelin pääjuonessa pelaajan on myös soluttauduttava Mehrunes Dagonin kulttiin joka on nimennyt itsensä Myyttiseksi aamunkoiksi¹⁹¹. Myyttisen aamunkoin pesänä ja samalla Mehrunes Dagonin pyhättönä toimii luola, jossa pelaaja kohtaa jälleen portinvartijan joka takavarikoi pelaajan omaisuuden ja antaa tälle kaavun. Luolaan päästyään pelaaja seuraa Mehrunes Dagonille tämän patsaan edessä suoritettavaa rituaalia, jossa annetaan ihmisuhri Dagonille. Pelaaja voi joko osallistua rituaaliin tai kieltäytyä, jolloi tämä paljastuu soluttautujaksi ja pelaajan on taisteltava tiensä ulos luolasta ja otettava samalla Dagonin kultin salaiset kirjoitukset, *Mysterium Xarxes*–kirja, mukaansa. Pelaaja voi myös suorittaa tehtävän yksinkertaisesti taistellen kultisteja vastaan matkalla luolan läpi, mutta lopputulos tehtävän kannalta on sama pelaajan paetessa kultin kirjoitusten kanssa. Hermaeus Moran kultti taas on kaikkein salaisin ja suljetuin pelaajalle, sillä pelaaja ei voi suorittaa Hermaeus Moran tehtävää ennen kuin on suorittanut kaikki muut daedratehtävät ja edennyt pelin pääjuonessa tarpeeksi pitkälle ja olla saavuttanut kokonaistaso 20. Peli ei itsessään anna Hermaeus Moran tehtävän suorittamiseen minkäänlaisia ennakkotietoja, vaan pelaajan täytettyä vaatimukset Casta Flavus–niminen hahmo tulee pelaajan luokse ja ilmoittaa pelaajan olevan Hermaeus Moran kutsuma ja kehottaa pelaajaa menemään Hermaeus Moran pyhätölle.

Pelin daedrakultit eivät siis kreikkalaisten mysteerikulttien tapaan ole salattuja itsessään, vaan niiden riitteihin osallistukseen pelaajan täytyy matkustaa itse kulttipaikalle ja usein päästä portinvartijan ohi osallistuakseen daedran palvontaan. Joissain kulteissa pelaajan täytyy vain kysyä pyhätön hahmoilta kyseisen daedran pyhätöstä, jolloin pelaaja saa luvan lähestyä daedran patsasta. Pelin daedrakulteista myöskin puuttuu kreikkalaisten mysteerikulttien tapaan kuolemanjälkeisen elämän painotus. Daedraprinssit tarjoavat palkkioksi pelaajalle vain esineitä, eivät oppeja pelastuksesta tai kuolemanjälkeisestä elämästä. Hermaeus Moran palkkio pelaajalle on salattua tietoa kirjamuodossa, mutta sekin vain nostaa pelaajan taitoja pelissä. Daedrakultit heijastelevat siis kreikkalaista uskontoa eniten sen arkaaisella ja klassisella kaudella.

¹⁹¹ ”Mythic Dawn”.

4. Johtopäätökset

The wrath sing, goddess, of Peleus' son, Achilles, that destructive wrath which brought countless woes upon the Achaeans, and sent forth to Hades many valiant souls of heroes, and made them themselves spoil for dogs and every bird; thus the plan of Zeus came to fulfillment
—Homeros.¹⁹²

Tämän tutkielman aikana olen esittänyt niin tarinan, jumalten, esineiden ja pelimaailman sijoittelun esimerkkien ja vertailun avulla Oblivionin antiikin ajalta periytyvät vaikutteet. Löysin niin antiikin aikaa heijastelevia käsityksiä tai ilmaisuja kreikkalaisten uskonnosta ja siihen kuuluvista elementeistä. Myytti on kaikkein vanhin tarinankerronnan väline ja antiikin kreikan myytit ovat edelleen pohjana nykypäivän fiktiolle¹⁹³. Tämä on vahvasti nähtävissä Oblivionissa, jossa jumalat, tarinat ja pelimaailma ovat ottaneet erityistä innoitusta antiikin ajan myyteistä sekä antiikin kreikkalaisten uskonnosta. Oblivionin laajat viitteet antiikin mytologiaan sekä antiikin uskontoon toimivat osoituksena, miten pelintekijät käyttävät antiikin kreikkalaista mytologiaa ja uskontoa sen pelimaailman rakennusaineiksena. Yhteneväisyyksien lisäksi löysin kuitenkin myös historian kuluessa muovautuneita virheellisiä käsityksiä kreikkalaisesta uskonnosta, joita on jatkettu muuttumattomina pelimaailmaan. Näistä pelimaailman daedrojen patsaat ovat selvin merkki. Kreikkalaisten patsaat eivät olleet puhtaan valkoisia, eivätkä rituaalien suorittamisen keskus. Myös eläinuhrauksen ja temppeleiden puute kertoo virheellisistä käsityksistä kreikkalaisten uskonnosta. Kreikkalaisilla oli maaseudun pyhättöjen lisäksi myös suuria keskuksia, joissa suoritettiin monimutkaisia rituaaleja jumalille. Kreikkalainen jumalten palvonta ei ollut vain patsaille urhaamista luonnossa, vaan myös suuremman mittakaavan järjestäytynyttä toimintaa.

Daedraprinssit jumalina ovat kreikkalaisten jumalten kaltaisia kuolemattomuudessaan, voimakkuudessaan ja myös pääosin antropomorfisessa kuvauksessaan. Daedraprinssille myös uhrautaan erilaisia asioita daedrastra riippuen, mutta pelin uhrauksissa eläinuhrausta ei ole mahdollista suorittaa. Tämä onkin suuri poikkeavuus kreikkalaisen uskonnon rakenteista ja esittää osaltaan

¹⁹² Homeros 1924, 1.1–4.

¹⁹³ Frye 2004, 277.

yksinkertaistettua kuvaa antiikin kreikkalaisten rituaaleista. Pelin tarinoissa taas oli nähtävissä selviä, vahvoja vaikutteita kreikkalaisesta mytologiasta. Pelin suurten juonikuvioiden tehtäväkaaret saavat alkunsa jumalallisista toimista, joiden välikappaleeksi pelaaja tietynlaisena heeroksena joutuu. Shivering Isles–lisäosan päätarina taas on toisintoa Prometheus–myytistä. Myös pienempiä viittauksia löytyi tarinatoisintoina hulluuteen ajetuista kuninkaallisista ja padoissa kokonaisiksi kootuista henkilöistä. Oblivionin kuvauksessa daedrakulteista ja Yhdeksän Pyhän uskonnosta sekoitellaan myös antiikin Kreikan ajanjaksoja. Daedrakultit ovat sisällöltään antiikin arkaaisen ja klassisen kauden tapaan maallisesti suuntautuneita, vaikka kreikkalaisten kulteissa oli myöskin painotuksia kuolemanjälkeiseen elämään. Yhdeksän Pyhän uskonnon tilallinen asetelma suhteessa daedrakultteihin taas heijastaa Rooman vallan aikaa antiikin kreikassa ja täten myös hellenistisen kauden päätöstä kreikkalaisessa historiassa. *Topos*–luvun tulokset täten myös sivuavat uskonnonhistoriallista näkökulmaa. Daedraprinssien patsaiden muodoissa taas sekoitellaan arkaaisista ja klassisia kuvauksia kreikkalaisista kulttipatsaista. Daedraprinssien patsaiden kuvauksessa ilmeni myös uusklassismin värittämiä käsityksiä kreikkalaisista patsaista. Näissä tuloksissa ilmenee myös tämän tutkielman alussa esitetty näkemys videopelien anakronismista: Oblivion käyttää modernien tietokoneiden ja pelikonsolien valtavaa laskentatehoa ja kehittynyttä graafista esitystä kuvatakseen antiikin myyttejä, maailmaa ja samalla viestii myös nykyaikaisia käsityksiä antiikista.

Tämä tutkielma on myös herättänyt herkullisia mahdollisuuksia jatkotutkimukselle. Mieleen nousevat ensimmäisinä pelin jatko–osan Skyrimin antiikkisten vaikutteiden tai niiden puutteiden tutkiminen; kuinka paljon Oblivionissa ilmenneitä antiikin mytologian tarinoita ja ominaisuuksia on siirretty Skyrimiin? Viitataanko Skyrimissa Oblivionin tapahtumiin? Voiko pelaaja törmätä Oblivionissa Sheogorathiksi muuttuneeseen vanhaan hahmoonsa? Toinen näkökulma olisi kokonaisvaltaisempi Elder Scrolls–sarjan uskontojen tutkimus tämän tutkielman keskittyessä pääosin daedrakultteihin ja viitaten myös Yhdeksän Pyhän uskontoon. Pelimaailmasta on löydettävissä myös muuta mytologiaa, joten tutkimusotteen ulottaminen sarjan aiempiin ja edellisiin osiin toisi valtavan määrän uutta aineistoa ja mahdollistaisi laajemman vertailevan otteen. Myyttitutkimuksen sijasta esimerkiksi puhtaammin rituaalitutkimuksellinen tai uskonnonhistoriallinen ote voisi tarjota Elder Scrolls–sarjan tutkimiseen toisenlaisia näkökulmia ja laajempia tuloksia tämänkin tutkielman aiheista.

Tätäkin tutkielmaa kirjoittaessa uppouduin monesti sivupoluille tutkimaan antiikin historiaa ja etsimään rituaalien ja mytologian suhdetta. Videopelit siis näyttäytyvät hedelmällisenä ja laajana aineistona, jota voidaan uskontotieteen piirissä tutkia monelta kantilta.

Troijan sodan tapahtumia pidetään fiktiivisinä kertomuksina, mutta nämä ja myöhemmät muistot Troijan sodasta olivat tärkeitä kreikkalaisille ja roomalaisille. He löysivät oman alkuperänsä Troijan sotaan ympäröivistä tapahtumista, ja tämä voidaan myös katsoa eurooppalaisen historian lähtölaukaukseksi.¹⁹⁴ Myöhempi antiikin kristittyjä kirjailijoita innoittivat tarinat antiikin jumalten syrjäyttämisestä tai kuolemasta. Antiikin jumalat eivät kuitenkaan kuolleet kokonaan, vaan jatkoivat eloaan muuttuneissa muodoissa eurooppalaisissa tarinoissa ja perinteissä. Planeettojen ja viikonpäivien nimissä on kaikuja kreikkalaisesta mytologiasta. Sarvipäisestä ja sorkkakajalaisesta Pan-jumalasta tuli Saatana ja tähän liitetty maanalainen tuli taas tulee kreikkalaisten jumalten sepältä Hefaistokselta.¹⁹⁵

Kreikkalaiset jumalat eivät olekaan kuolleet, vaan jatkavat eloaan uusissa, mutta tunnistettavissa muodoissa videopelien transmediaalisessa ja myyttejä rakentavassa maailmassa. Tästä pääsen myös tämän tutkielman toiseen lopputulokseen. Niin kreikkalaisten mytologian, hahmot, tarinat, esineet sekä antiikin uskontojen sijoittuminen pelimaailmaan ovat siirtyneet videopelien innoitukseksi ja rakennusaineeksi. Tässä tutkielmassa olen osoittanut *mythoksen*, *ethoksen* ja *topoksen* kautta pelintekijöiden, nykyajan taiteilijoiden, siirtävän antiikin perintöä yhä uusille sukupolville. Jos mytologia on ryhmälle yhteinen uskomusjärjestelmä, joka edustaa yhteiskuntaa ja maailmaa, ilmentää Oblivion meille antiikin mytologiaa ja uskomuksia, sekä samalla eurooppalaista kulttuuriperintöä. Vaikka en voi löytää Zeuksen temppeliä Helsingin keskustasta tai sen laitamilta, voin siirtyä pelissä Cyrodiiliin ja ajassa taaksepäin kreikkalaisten sankarien mytologiseen aikaan. Voin antaa uhrin Apollon virtuaaliselle vastakappaleelle ja käyttää tältä saamaani taikasauvaa voittaakseni vastustajani, olla tarinan sankari tai osallistua paha-aikaiseen mysteerikulttiin. Antiikin maailma ja mytologia näyttäytyvät transmediaalisena maailmana, jolla on omat tarinansa, hahmonsensa ja myös oma fanikuntansa antiikin maailmaa tulkitsevien tutkijoiden kuin antiikin mytologiaa pelien rakennusaineena

¹⁹⁴ Price & Thonemann 2011, 11.

¹⁹⁵ Frye 2004, 398–400.

käyttävien pelintekijöiden kautta. Oblivion ankkuroi itsensä eurooppalaiseen ja länsimaiseen kulttuuriperintöön ja sen säilyttämiseen, sekä näin siirtää sitä eteenpäin uusille sukupolville videopelin maailmassa.

Lähteet ja kirjallisuus

Internet-lähteet

Elderscrolls.com

2015 http://www.elderscrolls.com/news/press_081705.htm
https://web.archive.org/web/20100710090443/http://www.elderscrolls.com/news/press_081705.htm Viitattu 4.1.2019

Fanfiction.net

<https://www.fanfiction.net/game/Elder-Scroll-series/> Viitattu 10.1.2019

Imperial-library.info

<https://www.imperial-library.info/books/oblivion/by-category>
Viitattu 11.11.2018

Knowyourmeme.com

<https://knowyourmeme.com/memes/oblivion-npc-dialogue-parodies> Viitattu 10.1.2019

Kollar, Philip

2015 Fallout 4 could be a bigger hit than Skyrim. Polygon.com.
<https://www.polygon.com/2015/11/10/9673936/elder-scrolls-bigger-than-fallout-sales-data-report> Viitattu 20.12.2018.

Macgregor, Jody

2016 The evolution of The Elder Scrolls. PCgamer.com.
<https://www.pcgamer.com/the-evolution-of-the-elder-scrolls/>
Viitattu 20.12.2018.

Makuch, Eddie

2016 Elder Scrolls Movie Could Happen, But Only If This Director Made It. Gamespot. <https://www.gamespot.com/articles/elder-scrolls-movie-could-happen-but-only-if-this-/1100-6442468/>
Viitattu 10.1.2019.

Miikka Lehtonen

- 2007 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles. Pelaaja-lehti.
<https://www.pelaajalehti.com/arvostelut/elder-scrolls-iv-shivering-isles> Viitattu 6.1.2019
- Metacritic.com
<https://www.metacritic.com/game/pc/the-elder-scrolls-iv-oblivion/critic-reviews>
<https://www.metacritic.com/game/playstation-3/the-elder-scrolls-iv-oblivion---game-of-the-year-edition> Viitattu 6.1.2019
- Nexusmods.com
<https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/> Viitattu 13.1.2019
- Nimimerkki Pelaaja_mikko
 2007 The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine. Pelaaja-lehti.
<https://www.pelaajalehti.com/arvostelut/the-elder-scrolls-iv-knights-of-the-nine> Viitattu 6.1.2019
- Pyykkönen, Janne
 2006 The Elder Scrolls IV: Oblivion. Pelaaja-lehti.
<https://www.pelaajalehti.com/arvostelut/the-elder-scrolls-iv-oblivion> Viitattu 6.1.2019
- 2008 Roomalainen messukirja. Messukirja Helsingin katolista hiippakuntaa varten. <http://jaetutevaat.fi/wp-content/uploads/2016/01/Missale-Romanum-suomeksi.pdf> Viitattu 18.1.2019.
- Royce, Bree
 2017 Elder Scrolls Online now boasts 8.5M players.
<https://massivelyop.com/2017/02/13/elder-scrolls-online-now-boasts-8-5m-players/> Viitattu 5.1.2019
- Suellentrop, Chris
 2016 'Skyrim' Creator on Why We'll Have to Wait for Another 'Elder Scrolls'. Rollingstone.com.
<https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/skyrim-creator-on-why-we-well-have-to-wait-for-another-elder-scrolls-128377/> Viitattu 2.1.2019
- Uesp.net
<https://en.uesp.net/wiki/Oblivion:Quests>
- VGChartz.com
www.vgchartz.com/game/7312/the-elder-scrolls-iv-oblivion/?region=All
<http://www.vgchartz.com/game/636/the-elder-scrolls-iv-oblivion/?region=All>
<http://www.vgchartz.com/game/6071/the-elder-scrolls-iv-oblivion/?region=All> Viitattu 5.1.2019

Youtube.com

A:https://www.youtube.com/results?search_query=oblivion+analysis

B:https://www.youtube.com/watch?v=qN80_7rNmCE

Aineisto

Bethesda Softworks

2007 The Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year edition.
(Videopeli, PC, Xbox 360, PS3) Bethesda Softworks, Bethesda Softworks.

Kuvat

Kuvat British Museumista ovat itse ottamiani joulukuussa 2018.

Kuva 10 <https://pxhere.com/en/photo/672491> Viitattu 10.1.2019.

Lähteet

Apollodoros

1921 Epitomes. Käännös James Frazer. Cambridge: Harvard University Press.

Cicero

1928 Cicero: XVI, De re publica; De legibus. Käännös Clinton W. Keyes. Cambridge: Harvard University Press.

Herodotus

1920 The Histories. Käännös A. D. Godley. Cambridge: Harvard University Press.

Hesiodos

1919 Shield of Heracles. Käännös Hugh G. Evelyn-White. Cambridge: Harvard University Press.

Hesiodos

1936 The Homeric Hymns and Homerica. Käännös H.G Evelyn-White. Loeb Classical Library, no. 57 (3.p.). Lontoo: William Heinemann.

Homeros

- 1914 The Homeric Hymns and Homerica. Käännös Hugh G. Evelyn-White. Theogony. Cambridge: Harvard University Press.
- Homeros
1919 The Odyssey. Käännös A.T. Murray. Cambridge: Harvard University Press.
- Homeros
1924 The Iliad. Käännös A.T. Murray. Cambridge: Harvard University Press.
- Pausanias
1918 Description of Greece. Käännös. W.H.S. Jones. Cambridge: Harvard University Press.
- Platon
1969 Plato. Plato in Twelve Volumes, Vols. 5 & 6. Käännös. Paul Shorey. Cambridge: Harvard University Press.

Kirjallisuus

- Anderson, Paul Norman
2000 Gods, Men and Their Gifts: a Comparison of the "Iliad", the "Odyssey", the "Aeneid" and "Paradise Lost". Diss. Louisiana State University.
- Ando, Clifford
2008 The Matter of the Gods: Religion and the Roman Empire. Berkeley: University of California Press
- Brown, Harry J.
2008 Videogames and Education. New York: Routledge.
- Budin, Stephanie Lynn
2004 The Ancient Greeks. An Introduction. Oxford: Oxford University Press.
- Burkert, Walter
1985 Greek Religion: Archaic and Classical. Käännös John Raffan. Malden: Blackwell Publishing.
- Casadio, Giovanni & Johnston, Patricia A.
2009 Mystic Cults in Magna Graecia. Austin: University of Texas Press.
- Charles, Victoria & Carl, Klaus H.
20080 Gothic Art. New York. Parkstone International.

- Christensen, Lisbet Bredholt
2009 "Cult" in the Study of Religion and Archaeology. Teoksessa Aspects of Ancient Greek Cult: Context, Ritual and Iconography. Ed. Jesper Tae Jensen, George Hinge, Peter Schultz and Bronwen Wickkiser. Aarhus: Aarhus University Press.
- Deacy, Susan
2015 Gods – Olympian or Chthonian. Teoksessa the Oxford Handbook of Ancient Greek Religion. Toim. Esther Eidinow and Julia Kindt. Oxford: Oxford University Press.
- de Waele, Ferdinand Joseph M.
1927 The magic staff or rod in Graeco-Italian antiquity. Diss. Gent: Drukkerij Erasmus.
- Dhima, Sari
2008 Tila tilassa: Liturgian ja tilan dialogi alttarin äärellä. Helsinki. Diss. Helsinki: Yliopistopaino.
- Doniger, Wendy
2006 Britannica encyclopedia of World Religions. Chicago: Encyclopaedia Britannica.
- Dowden, Ken
2007 Olympian Gods, Olympian Pantheon. Teoksessa A Companion to Greek Religion. Ed. Daniel Ogden. Malden: Blackwell Publishing.
- Easterling, P. E
1985 Greek Poetry and Religion. Teoksessa Greek Religion and Society. Toim. Easterling, P.E & Muir, J. V. Cambridge: Cambridge University Press.
- Forbes, Bruce David
2005 Introduction: Finding Religion in Unexpected Places. Teoksessa Religion and Popular Culture in America. Toim. Bruce David Forbes & Jeffrey H. Mahan. Berkeley: University of California Press.
- Frye, Northrop
2004 Biblical and classical myths: the mythological framework of Western culture. Toim. Jay McPherson. Toronto: Toronto University Press.
- Geertz, Clifford
1966 Religion as a Cultural System. Teoksessa The interpretation of Cultures: Selected Essays. New York: Basic Books.
- Gordon, Richard
2006 Religion. Teoksessa The Edinburgh Companion to Ancient Greece and Rome. Toim. E. Bispham, J.T. Harrison, & B.A. Sparkes. Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Graf, Fritz
1996 Greek Mythology. An Introduction. Käännös Thomas Marier. Baltimore: Johns Hopkins.
- Gregory, Rabia
2014 Citing the Medieval: Using Religion as World-Building Infrastructure in Fantasy MMORPGs. Teoksessa Playing with Religion in Digital Games toim. Toim. Gregory P. Grieve & Heidi Campbell. Bloomington: Indiana University Press.
- Hansen, William
2005 Classical Mythology: A Guide to the Mythical World of the Greeks and Romans. New York: Oxford University Press.
- Hard, Robin
2004 The Routledge Handbook of Greek Mythology: Based on H.J. Rose's Handbook of Greek Mythology. Lontoo: Routledge.
- Heckenberg, Kerry
2011 The statue of Zeus at Olympia and the iconography of power and majesty in European, American and Australian art. Teoksessa Statue of Zeus at Olympia: new approaches. Toim. Janette McWilliam, Sonia Puttock, Tom Stevenson & Rashna Taraporewalla. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Heidbrink, Simone & Knoll, Tobias & Wysocki, Jan
2016 Researching Religion, Digital Games and Games: (E-)Merging Methodologies. Teoksessa Digital methodologies in the sociology of religion. Toim Sariya Cheruvallil-Contractor & Suha Shakkour. Lontoo: Bloomsbury.
- Henrichs, Albert
2010 What is a Greek God? Teoksessa the Gods of Ancient Greece: Identities and Transformations. Toim. Jan N. Bremmer & Andrew Erskine. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Hägele, Hannerole
2013 Colour in Sculpture: A Survey from Ancient Mesopotamia to the Present. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Jenkins, Henry
2006 Convergence culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.
- Jensen, John L. & Barreto Daisyane & Duncan, Keri
2016 Toward Broader Definitions of "Video Games": Shifts in Narrative, Player Goals, Subject Matter, and Digital Play Environments Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives. Teoksessa Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social,

Cultural, and Political Perspectives. Toim. Duncan, Keri & Jensen
John L. Hershey: Information Science Reference.

Jim, Suk Fong

2014 Sharing with the gods: aparchai and dekatai in ancient Greece.
Oxford: Oxford University Press.

Kantola, Janna

2008 "Urheilu pitää terveenä, sano": Antiikin urheilu
populaarisarjakuvissa. Teoksessa Homeroksesta Hesu Hopoon.
Toim. Janna Kantola & Heta Pyrhönen. Helsinki: SKS.

Kaveney, Roz

2005 From Alien to the Matrix: Reading Science Fiction Film. Lontoo:
I.B Tauris.

Kearns, Emily

1995 Order, Interaction, Authority. Ways of looking at Greek religion.
Teoksessa the Greek World. London: Routledge. Toim. Anton
Powell. Lontoo: Routledge.

Kearns, Emily

2004 The Gods in the Homeric epics. Teoksessa The Cambridge
Companion to Homer. Toim. Robert Fowler. New York:
Cambridge University Press.

Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana

2004 Transmedial Worlds—Rethinking Cyberworld Design. Paper
Presented at the 2004 International Conference on Cyberworlds,
Tokyo, Japan, November 18–20; pp. 409–16.
https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_worlds_-_Rethinking_cyberworld_design Viitattu 6.1.2019.

Krzywinska, Tanya

2008 World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text.
Teoksessa Digital Culture, Play, and Identity: A World of
Warcraft® Reader. Toim. Hilde Corneliussen & Jill W. Rettberg.
Cambridge: MIT Press.

Kullmann, Wolfgang

1985 Gods and Men in the Iliad and the Odyssey. Teoksessa Harvard
Studies in Classical Philology Vol. 89. Cambridge: Harvard
University Press.

Larson, Jennifer Lynn

2007 Ancient Greek Cults: A Guide. New York: Routledge.

Love, Mark Cameron

2011 Not-So-Sacred Quests: Religion, Intertextuality and Ethics in
Video Games. Religious Studies and Theology 29. Lontoo:
Equinox.

- Martin, Paul
2011 The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion. Julkaisussa Game Studies. Volume 11 Issue 3. <http://gamestudies.org/1103/articles/martin> Viitattu 6.1.2019.
- Martin, Richard
2016 Epic. Teoksessa The Oxford Handbook of Ancient Greek Religion. Toim. Esther Eidinow and Julia Kindt. Oxford: Oxford University Press.
- Mikalson, Jon D.
2005 Ancient Greek Religion. Victoria: Blackwell Publishing.
- Moberg, Marcus & Sjö, Sofia
2018 Populaarikulttuuri ja uskonto. Käännös Susanna Paarma. Teoksessa Uskontososologia. Toim. Kimmo Ketola, Tuomas Martikainen & Teemu Taira. Turku: Eetos.
- Münch, Eugene
2012 Michelangelo. New York: Parkstone International.
- Mäyrä, Frans
2008 An Introduction to Game Studies. Games in Culture. Lontoo: SAGE Publications.
- Naiden, Fred
2015 Sacrifice. Teoksessa The Oxford Handbook of Ancient Greek Religion. Toim. Esther Eidinow and Julia Kindt. Oxford: Oxford University Press.
- North, John A.
2000 Roman religion. Teoksessa Greece & Rome: New Surveys in the Classics no. 30. Oxford: Oxford University Press.
- Parker, Robert
1991 Greek religion. Teoksessa The Oxford History of Greece and the Hellenistic World. Toim. Murray, Oswyn, & Griffin, Jasper & Boardman, John. Oxford: Oxford University Press.
- Parker, Robert
2011 On Greek Religion. Ithaca: Cornell University Press.
- Pesonen, Heikki & Heidi Rautalahti
2019 (tulossa) Populaarikulttuuri. Teoksessa Heikki Pesonen & Tuula Sakaranaho (toim.), Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia. Helsinki: Gaudeamus.
- Price, Simon
2006 Religions of the Ancient Greeks. New York: Cambridge University Press.
- Price, Simon & Thonemann, Peter

- 20101 The Birth of Classical Europe: a History from Troy to Augustine.
Lontoo: Penguin Books.
- Poor, Nathaniel
2014 Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach. New Media & Society. Volume 16 Issue 8. Lontoo: Sage Publications.
- Rautalahti, Heidi
2018 Disenchanted Faith — Religion and Authority in the Dishonored Universe. Special Issue "The Sacred & the Digital. Critical Depictions of Religions in Video Games". Religions—verkkojulkaisu. Toim. F.G Bosman. Basel: MDPI.
<https://www.mdpi.com/2077-1444/9/5/146> Viitattu 5.1.2019
- Romano, Irene D.
1980 Early Greek Cult Images. Diss. Ann Arbor: University of Pennsylvania.
- Ruggill, Judd Ethan & McAllister, Ken S.
2011 Gaming Matters : Art, Science, Magic, and the Computer Game Medium. Tuscaloosa: University Alabama Press.
- Schell, Jesse
2008 The Art of Game Design. A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Simonsuuri, Kirsti
2002 Ihmiset ja jumalat. Myytit ja mytologiat. Hämeenlinna: Tammi.
- Smart, Ninian
2005 Uskontojen maailma. Helsinki: Otava.
- Spivey, Nigel
1995 Bionic Statues. Teoksessa the Greek World. London: Routledge. Toim. Anton Powell. Lontoo: Routledge.
- Stewart, Peter
2006 Sculptures. Teoksessa the Edinburgh Companion to Ancient Greece and Rome. Toim. E. Bispham, T.J. Harrison & B.A Sparkes. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Sienkewicz, Thomas J.
2007 Ancient Greece. Pasadena: Salem Press.
- Suolahti, Jaakko
2007 Keisari jumalana. Teoksessa Antiikin myytti ja uskonnot. Toim. Maarit Kaimio, Paavo Castrén & Jorma Kaimio. Helsinki: Otava.
- Tavinor, Grant
2009 The Art of Videogames. West Sussex: John Wiley & Sons.

- Thames, Ryan Clarke
2014 Religion as Resource in Digital Games. Julkaisussa Online - Heidelberg Journal of Religions on the Internet. Bremen: University of Bremen. <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/12165/6000> Viitattu 9.1.2019
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli
2002 Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Tuusvuori, Tapio
2016 Koodiin kiedotut – Myyttinen kerronta ja rituaaliset piirteet Guild Wars–digitaalipeleissä. Uskontotieteen Pro gradu–tutkielma. HYTTK. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/169842> Viitattu 5.1.2019
- Turcan, Robert & Tommasi, C. O
2005 Encyclopedia of Religion. Toim. Lindsay Jones. 2. p. Detroit: Macmillan.
- Weijo, Henri
2010 Uusien medioiden kuluttajakäytännöt, transmediaalinen tarinankerronta ja postmoderni kuluttajuus. Verkkojulkaisu Kulutustutkimus.Nyt. 1/2010. Kulutustutkimuksen seura. <http://www.kulutustutkimus.net/nyt/wp-content/uploads/2010/05/2Weijo-1.10.pdf> Viitattu 17.1.2019.
- West, Martin L.
1999 Towards Monotheism. Teoksessa Pagan Monotheism in Late Antiquity. Toim. Polymnia Athanassiadi & Michael Frede. Oxford: Oxford University Press.
- Winkler, Martin M. (toim.)
2001 Classical Myth & Culture in the Cinema. New York: Oxford University Press.
- Wolterink, Julian
2017 Authentic Historical Imagery: A Suggested Approach for Medieval Videogames. Gamevironments 6. Verkkojulkaisu Gamevironments. <http://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00105937-1.pdf> Viitattu 10.1.2019